Paris l'an 1659

I

~~Lankelman~~

Carolus Æmilius

1668

La Milice Moderne

par

Mons.r de Beaufort

Escrite
l'an 1659.
pour le
Service
de
Mr. Dancquelman.

Premier que de passer aux Euolutions

Il faut sçauoir connoistre toutes les parties dun Bataillon.

Bataillon est ce qui est composé de mousquetaires et de Piquiers mis en ordre pour combattre.

Front du Bataillon est ce qui est compris de la file de l'aisle droite a celle de l'aisle gauche

Hauteur du Bataillon est ce qui est contenu du chef de file au serre file.

Queue du Bataillon est derriere les serre files.

Angle du Bataillon ce sont les quatre coins du bataillon.

Rangs, sont des soldats placez a costé l'un de l'autre sur une mesme ligne faisants un mesme front

Files, ce sont soldats qui sont placez les uns au dessous des autres aussi sur une mesme ligne

Distance, ce sont les espaces qu'il y a entre les Rangs et les files.

Interualles, ce sont les espaces qui sont entre les demy Rangs et demy files, quarts de Rangs et quarts de files

Les distances que l'on donne aux soldats ordinairement dans la marche ou en bataille est de deux pas entre les Rangs et les files; on appelle cela distance ordinaire.

La double distance est de quatre pas

La distance simple est d'un pas.

Raisonnement

La double distance que lon donne aux Soldats c'est pour faire paroistre plus de monde lors que lon passe par vne ville, ou bien si lon passe a la veue des ennemis sans dessein de combattre.

Quand lon fait serrer

La simple distance c'est pour aller aux ennemis ou pour les soustenir

Les Chefs de file du Bataillon sont tous les soldats du premier Rang.

Les Serre de demy files ce sont tous les Soldats du dernier Rang de la premiere demye file.

Les Chefs de demye file ce sont tous les Soldats du premier Rang de la derniere demye file.

Les Serrefiles, ce sont tous les Soldats qui sont au dernier Rang du Bataillon.

Les demy Rangs du bataillon est ce qui le diuise par son front en deux coupures

esgales, et la coupure de l'aisle droite est appellée demy Rang de l'aisle droite et l'autre demy Rang de l'aisle gauche.

Quarts de Rang est ce qui diuise le front en quatre coupures esgales.

Demye file est ce qui diuise le Bataillon par sa hauteur en deux esgalement, et la premiere coupure est appellée premiere demye file, et l'autre derniere demye file.

Quart de file est ce qui diuise le bataillon par sa hauteur en quatre coupures esgales et quand lon veut auoir des quarts de file au Bataillon il faut former le bataillon a huict rangs de hauteur.

L'Exercice du Mousquet

Les mots propres pour la Commander.

Il faut que tous les Soldats posent le mousquet a terre

Puis commander.

Haut le Mousquet
Le Mousquet sur l'Espaule
Laissez couler le Mousquet et le tournez un peu en dedans
Prenez le Mousquet de la main droite
Haut le Mousquet
Porter la main gauche au rencontre du Mousquet
Prenez la mesche de la main droite
Soufflez la mesche
Mettez la Mesche sur le Serpentin.
Compassez la Mesche
Couvrez le bassinet avec les deux doigts

Soufflez la mesche
Descouurez le Bassinet
En joue
Tirez
Retirez vos armes
A droit a vos Rangs.
Prenez la mesche et la remettez a la main
gauche
Soufflez dans le Bassinet
Amorcez.
Couurez le Bassinet
Secouez le Bassinet
Passez le Mousquet du costé de l'espée
Prenez la charge
Ouurez la auec les dents.
Mettez la poudre dans le Mousquet
Prenez la bourre et la mettez dans le Mous-
quet
Tirez la baguette en trois temps.
Mettez la Baguette contre l'Estomach
Tenez la baguette couerte
Mettez la baguette dans le Mousquet

Donnez trois coups de baguette dans le mous-
quet.
Retirez la baguette en trois temps et la mettez
a la main gauche
Prenez la bale et la mettez dans le mousquet
Mettez de la bourre sur la bale.
Prenez la baguette et la mettez dans le Mous-
quet
Poussez la balle au fonds.
Retirez la baguette.
Mettez la contre l'Estomach
Tenez la baguette courte.
Remettez la baguette en sa place
Retirez le Mousquet
Le Mousquet sur l'espaule

Tous ces commandements cy dessus se
terminent en trois mots.
Mousquetaires apprestez vous.
ou bien
Soldats apprestez vos Mousquets
Tous ces mouuements se font auts

en marchant comme de pied ferme.

L'Exercice de guerre de la Pique

Il faut faire mettre la pique en terre a tous les Soldats
puis Commander.

A droit
Remettez vous
A gauche
Remettez vous
Demy tour a droit
Remettez vous.
Demy tour a gauche
Remettez vous.
En auant presentez vos piques
Remettez vous
Demy tour a droit presentez vos piques
Remettez vous.
A droit presentez vos armes
Remettez vous
A gauche presentez vos armes.

Remettez vous
Demy tour a gauche presentez vos armes
Remettez vous

Pique de Biais

Ce sont les mesmes commandements comme de pique en terre.

Haut la Pique

Ce sont les mesmes commandements comme cy dessus

Pique demy trainante le fer deuant

Presentez la pique en auant
Remettez vous
Demy tour a droit presentez la pique

Remettez vous.
Demy tour a gauche presentez la pique
Remettez vous.

Pique a darder

Ce sont les mesmes commandements
comme de pique demy trainante

Pique trainante le fer deuant.

Ce sont les mesmes commandements
que ceux cy dessus nommez.

De Toutes ces teneurs de pique on
peut presenter sur les angles
Haut la Pique
Marchez
En auant presentez vos piques
Haut la Pique
Marchez

Tournez presentez vos piques. Ou
Demy tour a gauche presentez vos piques

Pique traisnante le fer
derriere du costé de l'espée.

Marchez.
Tournez bataillon
Marchez
Tournez

Pique en deffence contre la
Cavallerie l'espée a la main

A droit
A gauche
Demy tour a droit
Bas les piques
Remettez vos espées.

.S.

Les Euolutions Militaires

Dans lesquels il est compris qus les exercices que lon fait faire aux soldats.

Les ordres de former toutes sortes de bataillons tant pour combattre Infanterie contre Infanterie que pour combattre Infanterie contre Cauallerie auec les ordres du marcher, du camper et du combattre de l'armée, Et pour attaquer des forts et pour les defendre : Aussi comme il faut disposer l'armee pour l'attaque des lignes.

·8·

Pour commander.

Pour Commander l'Exercice

A droit
Remettez vous
A gauche
Remettez vous
Demy tour à droit
Remettez vous
Demy tour à gauche
Remettez vous

Raisonnement

L'on fait tourner à droit et à gauche, Demy tour à droit, Demy tour à gauche, c'est selon les costez ou les ennemis attaquent le bataillon pour leur opposer un front

Que les Chefs de file ne bougent

En auant serrez vos Rangs à simple distances

En arriere remettez vos Rangs.

Que les serre files ne bougent

En arriere serrez vos Rangs a simple distance

En auant remettez vos Rangs

On fait serrer les Rangs en arriere pour auoir de la place en teste du bataillon aduantageuse a combattre

Que les Chefs de file et serre file ne bougent

Demye file en auant et en arriere serrez vos Rangs

Demye file remettez vos Rangs

Demye file en auant et en arriere en ddans serrez vos Rangs

Demye file remettez vos Rangs

Ce mouuement diuise le bataillon en sa hauteur en deux esgalement et cela se fait lors que les ennemis attaquent le bataillon en teste et en queue.

Pour faire ouurir les Rangs.

En auant ouurez vos Rangs a double distance

Rangs remettez vous

En arriere ouurez vos Rangs a double distance.

Rangs remettez vous

Demye file en auant et en arriere ouurez vos Rangs.

Demye file remettez vos Rangs

En auant et en arriere ouurez la demye file

En auant et en arriere fermez la demye file.

Ce mouuement, d'ouurir la demye file en auant et en arriere, se fait lors qu'on est en bataille pour euiter le boulet du Canon qui donneroit dans le bataillon

Pour faire doubler les Rangs.

A droit en auant doublez vos Rangs
Rangs remettez vous.
A gauche en auant doublez vos Rangs
Rangs Remettez vous
Les Rangs qui ont doublé ne bougent
A droit en arriere doublez vos Rangs.
Le mesme commandement se fait aussi
a gauche.
En auant remettez vos Rangs.

Pour faire doubler les Rangs par demye file.

La premiere demy file ne bouge
Derniere demy file a droit doublez vos Rangs.
Demy file remettez vos Rangs.
Derniere demye file a gauche doublez vos
Rangs.
Demyé file remettez vos Rangs.

Par serre file a droit doublez vos Rangs
Chefs de demy file remettez vos Rangs
Par serre file a gauche doublez vos Rangs
Chefs de demye file remettez vos Rangs.

Les demy files qui ont doublé ne bougent
Premiere demye file a droit en arriere doublez vos Rangs
Demy file en auant remettez vos Rangs
Demye file a gauche en arriere doublez vos Rangs
Demye file en auant remettez vos Rangs
Par chefs de file a droit en arriere doublez vos Rangs
Demye file remettez vos Rangs
Chefs de file a gauche en arriere doublez vos Rangs.
Demye file en auant remettez vos Rangs.

Pour faire doubler les Rangs par demy file sur les Aisles.

Que la demye file de la teste ne bouge
Demye file de la queue a droit et a gauche
sur les aisles doublez vos Rangs
Demye file remettez vos Rangs.
Demye file de la teste a droit et a gauche
ouurez le demy rang
Demye file de la queue en auant en dedans
doublez vos Rangs
Demye file de la queue en arriere remettez
vos Rangs.
Demye file de la teste a droit et a gauche
fermez le demy rang.

La demy file qui a conde ne bouge
Demy file de la teste a droit et a gauche sur
les aisles en arriere doublez vos Rangs
Demye file remettez vos Rangs
Derniere demye file a droit et a gauche

ouurez le demy rang.

Demye file de la teste en arriere en dedans doublez vos Rangs

Demye file de la queue a droit et a gauche fermez le demy rang.

Ce commandement se fait simple en disant

Demye file en auant en dedans doublez vos Rangs. Demie file remettez vos Rangs.

Le mesme commancement se fait a la demye file de la teste pour doubler en arriere en dedans.

Tous ces doublements de Rangs simples ou par demye file augmentent le front du bataillon et en diminuent la hauteur.

Pour faire ouurir les files.

A droit ouurez vos files a double distance
A gauche remettez vos files
A gauche ouurez vos files a double distance
A droit remettez vos files
Demy Rangs a droit et a gauche ouurez vos files a double distance
Demy Rangs remettez vos files
A droit et a gauche ouurez le demy rang
A droit et a gauche fermez le demy rang

L'on fait ouurir le Bataillon par demy Rangs a droit et a gauche c'est pour euiter le canon qui tomberoit dans le front du bataillon.

Pour faire serrer les files

Que la file de main droite ne bouge
A droit serrez vos files
A gauche remettez vos files
Que la file de main gauche ne bouge
A gauche serrez vos files
A droit remettez vos files
Que la file de main droite et celle de main gauche ne bouge
Demy rangs a droit et a gauche serrez vos files.
Demy Rangs a droit et a gauche remettez vos files
Demy rangs a droit et a gauche en dedans serrez vos files
Demy rangs remettez vos files.

Pour faire doubler les files.

A droit doublez vos files

A gauche remettez vos files

Les files qui ont doublé ne bougent

A gauche doublez vos files

A droit remettez vos files.

Pour faire doubler les files par demy rangs.

Que le demy rang de main droite ne bouge.

Demy rang de main gauche a droit doublez vos files.

Demy rangs a gauche remettez vos files.

Les demy rangs qui ont doublé ne bougent

Demy Rangs de main droite a gauche doublez vos files.

Demy rangs a droit remettez vos files.

8.

Les demy rangs de main droite ne bougent

Demy Rangs de main gauche a droit par
teste doublez vos files.

Demy Rangs a gauche remettez vos files

Demy Rangs de main gauche a droit par
queue doublez vos files.

Demy rangs a gauche remettez vos files.

Demy rangs de main gauche a droit en dedans
doublez vos files.

Demy rangs a gauche remettez vos files

Demy rangs de main gauche a droit par teste
et par queue doublez vos files.

Demy rangs a gauche remettez vos files.

Les Demy rangs qui ont doublé ne bou-
gent

Demy rangs de main droite a gauche par teste,
doublez vos files:

Demy rangs a gauche remettez vos files

Demy Rangs a gauche par queue doublez
vos files.

Demy Rangs a droit remettez vos
files.

Demy rangs a gauche par teste et par queue
doublez vos files
Demy rangs a droit remettez vos files
Demy rangs a gauche en dedans doublez
vos files
Demy rangs a droit remettez vos files.

Les Conuersions

A droit vn quart de conuersion
A gauche vn quart de conuersion
A droit vn demy tour de conuersion
A gauche vn demy tour de conuersion
A droit la conuersion entiere

ou

A droit vn tour de conuersion
A gauche la conuersion entiere

ou

A gauche vn tour de conuersion,

Les Conuersions par demy Rangs.

Par demy rangs a droit et a gauche au quart de Conuersion marchant 4 fois.

Toutes ces Conuersions cy dessus se font par demy file comme par demy Rangs.

Les Ordres de defiler par Rangs.

Defiler par Rangs commencant par l'aisle droite

Chefs de file a gauche former le bataillon

Defiler par Rangs commencant par l'aisle gauche

Chefs de file a droit former le bataillon

Defiler par demy Rangs commencant par le demy rang du milieu

Pour faire defiler par Files.

Defilez en une file commençant par l'aisle droite.

Chefs de file a gauche formez le bataillon

Defilez en une file commençant par la file de l'aisle gauche

Chefs de file a droit formez le Bataillon

Defilez en deux files, commençant par les deux files du milieu

Chefs de file a droit et a gauche sur les aisles formez le bataillon

Par ces ordres on fait autant defiler de files comme le passage le peut permettre.

Les Contremarches par Files

A droit par files faites la Contremarche . Marche
A gauche par files faites la Contremarche . . March.
A droit par files la Contremarche gaignant le Terrain
A gauche par files la Contremarche gaignant le Terrain .
A droit la Contremarche la file apres soy
A gauche la Contremarche la file apres soy .

Toutes ces Contremarches se font par Rangs et demy files comme par files et demy Rangs .

.6.

Les ordres de tirer

Les Ordres de Tirer et d'Escarmoucher

Apprestez vos mousquets
Marche premier Rang
En joue
Tirez
A droit a vos Rangs.
Marche premier rang
En joue
Tirez
A gauche a vos Rangs
Marche premier Rang
En joue
Tirez
Par demy rangs a droit et a gauche a vos Rangs.
Marche premiers Rangs
A droit vn quart de Conuersion
En joue
Tirez
A droit a vos Rangs.

Marche premier Rang

A gauche vn quart de Conuersion

En joue

Tirez

A gauche a vos Rangs

Marche premier Rang

Par demy rangs a droit et a gauche vn quart de Conuersion

En joue

Tirez

A droit et a gauche a vos Rangs.

En joue premier Rang

Tirez

Second rang marche en auant par les intervalles a droit

Et ainsi des autres.

Serre files par les intervalles a droit auancez vos Rangs

En joue chefs de file,

Tirez.

Par les Intervalles a droit a vos Rangs
Et ainsi des autres Rangs

Marchez les deux premiers Rangs.
Second Rang a droit et a gauche doublez sur
les aistes
En joue.
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs
Marchez les deux premiers Rangs
A droit et a gauche vn quart de conuersion
En joue
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs
Marchez les deux premiers Rangs
Premier Rang a droit et a gauche vn quart
de Conuersion
Second Rang marche en auant
En joue
Tirez touts
A droit et a gauche a vos Rangs.
Marchez les trois premiers Rangs

Premier Rang le genouil droit en terre.
Second Rang tire droit par dessus l'espaule.
Troisiesme Rang par les Interuales a droit.
En jouer.
Tirez toutes.
A vos Rangs a droit et a gauche

Lon fait tirer en queue du bataillon le bataillon faisant retraitte. Par tous ces ordres cy dessus le bataillon marchant tousiours lon faut faire demy tour a droit aux rangs que lon veut faire tirer. Leur decharge estant faite ils se retirent par demy Rangs a droit et a gauche ils se placent en teste du bataillon

.f.

Pour Tirer par files.

Marche file de main droite
A droit
En joue
Tirez
A vos Rangs par serre files
Marche file de main gauche
A gauche
En joue
Tirez
A vos Rangs par les serre files
Marche file de main droite et de main gauche
A droit et a gauche
En joue
Tirez
A vos Rangs par les serre files a droit et a gauche
Marche file de main droite
A droit bordez la Haye en teste.

En joue

Tirez.

A vos Rangs par les serre files

Marche file de main gauche

A gauche bordez la Haye en teste

En joue

Tirez

A vos Rangs par les serre files

Marchez file de main droite et de main gauche

A droit et a gauche bordez la Haye en teste

En joue

Tirez

A vos Rangs par les serre files

Les Ordres de border la Haye

Que les Chefs de files ne bougent
A droit par rangs bordez la Haye en teste
En joue
Tirez
A gauche a vos Rangs
Que les Chefs de files ne bougent
A gauche par rangs bordez bordez la Haye
en teste
En joue
Tirez
A droit a vos Rangs.
A droit par Rangs bordez la Haye
En joue
Tirez
A droit a vos Rangs
A gauche par Rangs bordez la Haye
En joue
Tirez
A Vos Rangs.

Par demy Rangs a droit et a gauche
bordez la Haye
En joue
Tirez
A vos Rangs
Que les Chefs de file ne bougent
Par demy Rangs a droit et a gauche bordez
la Haye en teste
En joue
Tirez
A vos Rangs
Demy tour a droit
Que les serre file ne bougent
Demy rangs a droit et a gauche bordez la
Haye en queue
En joue
Tirez
A vos Rangs
Que les chefs de demye file ne bougent
Demye file a droit et a gauche bordez la
Haye en teste
En joue premiere demye file

Tirez
A vos Rangs a droit et a gauche
Derniere demye file en joüe
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs
Demy tour a droit
Que les serre files et serre de demy files ne
vougent
Demye file a droit et a gauche bordez la
Haye en queue
En joue derniere demye file
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs
Premiere demye file en joue
Tirez
A droit et a gauche a vos Rangs
Derniere demye file demy tour a droit
Par demye file bordez la Haye par teste
et par queue
En joue
Tirez
A vos Rangs.

Quarts de Rang des aisles a droit et a gauche.
bordez la Haye.

Quarts de Rang du milieu par demye file
a droit et a gauche bordez la Haye par
teste et par queue.

· ℘ · ℘ · ℘ ·
· ℘ ·

L'Exercice par quarts de Rang et quarts de files.

Quarts de file prenez garde a vous
Les Chefs de file de chaque quart de file ne bougent
Quarts de file en auant serrez vos Rangs
Quarts de file remettez vos Rangs.
Les serre file de chaque quart de file ne bougent
Quarts de file en arriere serrez vos Rangs
Quarts de file remettez vos Rangs.

Pour faire doubler les Rangs par quarts de file.

Le quart de file de la teste et le second de la queue ne bougent
Quarts de file a droit en auant doublez vos Rangs
Quarts de file remettez vos Rangs.
Quarts de file a gauche doublez vos Rangs
Quarts de file remettez vos Rangs.
Les quarts de file qui ont doublé ne bougent.
Quarts de file a droit en arriere doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs.

Quarts de file a gauche doublez vos Rangs.

Quarts de file remettez vos Rangs.

~~Quarts de file a gauche dou~~

Le quart de file de la teste et celuy de la queue ne bouge

Quarts de file a droit en auant et en arriere doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs.

Quarts de file a gauche en auant et en arriere doublez vos Rangs.

Quarts de file remettez vos Rangs

Les quarts de file qui ont doublé ne bougent

Quarts de file a droit en auant en arriere en dedans doublez vos Rangs.

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file a gauche en auant en arriere en dedans doublez vos Rangs.

Quarts de file remettez vos Rangs.

Pour faire doubler les Rangs par quarts de file sur les aisles et en dedans.

Le quart de file de la teste et le second de la queue ne bouge.

Quarts de file a droit et a gauche sur les aisles en auant doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file en auant en dedans doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs.

Les quarts de file qui ont doublé ne bougent

Quarts de file a droit et a gauche sur les aisles en arriere doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs

Quarts de file en dedans en arriere doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs.

Le quart de file de la teste et celuy de la queue ne bouge.

Quarts de file du milieu a droit et a gauche sur les aisles en auant et en arriere doublez vos rangs.

Quarts de file remettez vos Rangs.

Quarts de file en auant et en arriere en dedans doublez,

vos Rangs.

Quarts de file remettez vos Rangs.

Les quarts de file qui ont doublé ne bouge.

Quarts de file de la teste et de la queue a droit et a gauche sur les aistes doublez vos Rangs.

Quarts de file remettez vos Rangs.

Quarts de file au centre du bataillon doublez vos Rangs

Quarts de file remettez vos Rangs.

Pour faire serrer les files par quarts de Rang.

Que la file de main droite de chaque quart de Rang ne bouge.

Quarts de Rangs a droit serrez vos files.

Quarts de Rang remettez vos files

La file de main gauche de chaque quart de rang ne bouge.

Quarts de Rang a gauche serrez vos files

Quarts de Rang remettez vos files.

Pour faire doubler les files par quarts de Rang.

Le quart de rang de main droite et le second de l'aisle gauche ne bouge

Quarts de rang a droit doublez vos files

Quarts de rang a gauche remettez vos files.

Quarts de rang a droit par teste doublez vos files

Quarts de rang a gauche remettez vos files

Quarts de Rang a droit par queue doublez vos files

Quarts de Rang a gauche remettez vos files.

Quarts de Rang a droit en dedans doublez vos files

Quarts de Rang a gauche remettez vos files

Quarts de rangs a droit par teste et par queue doublez vos files

Quarts de Rang a gauche remettez vos files

Les quarts de rang qui ont doublé ne bouge

Quarts de rang a gauche doublez vos files

Quarts de rang a droit remettez vos files.

Quarts de rang a gauche par teste doublez vos files

Quarts de rang a droit remettez vos files.

Quarts de rang a gauche par queue doublez vos files

Quarts de rangs a droit remettez vos files.

Quarts de rangs a gauche par teste et par queue doublez vos files

Quarts de rang a droit remettez vos files

Quarts de rang a gauche en dedans doublez vos files

Quarts de rang a droit, remettez vos files

Les quarts de rang des aisles ne bougent

Quarts de rang du milieu a droit et a gauche doublez vos files

Quarts de rang remettez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche par teste doublez vos files

Quarts de rang remettez vos files.

Quarts de rang a droit et a gauche par queue doublez vos files

Quarts de rang remettez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche par teste et par queue doublez vos files

Quarts de rang remettez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche dans les aisles doublez vos files.

Quarts de rang remettez vos files.

Les quarts de rang qui ont doublé ne bougent

Quarts de rang des aistes a droit et a gauche doublez vos files.

Quarts de rang remettez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche par teste doublez vos files

Quarts de rang remettez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche par queue doublez vos files.

Quarts de rang a droit et a gauche par teste et par queue doublez vos files

Quarts de rang remettez vos files

Quarts de rang a droit et a gauche en dedans doublez vos files

Quarts de rang remettez vos files.

Les Contremarches se font par quarts de rang et par quarts de file, comme par demy rangs et demy files.

L'Ordre du marcher d'vn Regiment de vingt Compagnies

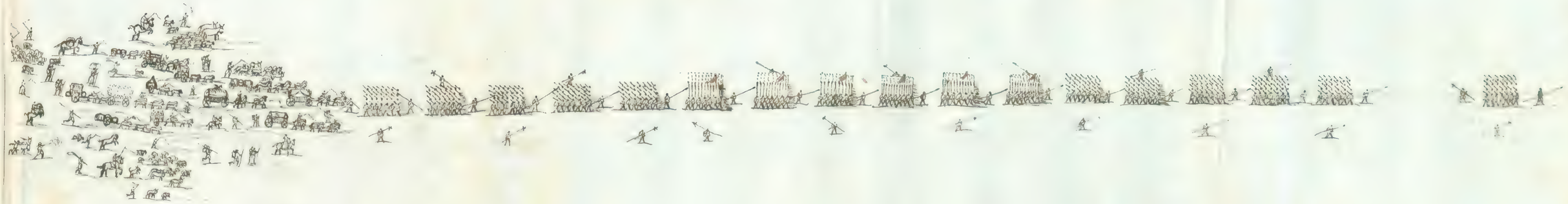
Le Regiment estant logé dans les villages, ou qu'il soit campé, il faut que chaque Cap.ne lors que lon en veut desloger ou que lon veut mettre le Regiment en bataille meinent leurs Compagnies dans la place d'armes, prenant tous leurs rangs selon l'ancienneté ; Ou estant il faut qu'ils reduisent leurs Compagnies a six rangs de hauteur, sçauoir les mousquets a part et les piques a part. Toutes les Compagnies estant en cet ordre il faut faire marcher la mousqueterie de dix Compagnies qui sont a l'aisle droite a droit, et la mousqueterie de dix autres Compagnies a gauche pour auoir vn Interualle capable de contenir toutes les piques du Regiment ; puis les faire marcher dans ladite interuale

pour auoir le regiment en bataille. Et pour les mettre dans l'ordre de la marche, il faut faire marcher les quatre files de mousquetaires qui sont sur l'aisle droite, aux serre files desquelles il faut faire marcher autre quatre files, et repeter cet ordre jusques a ce que tout le regiment ait defilé; obseruant de placer en teste des diuisions vn officier qui a ordre de faire doubler sa diuision sur l'aisle gauche de sa premiere diuision, a qui il faut commander Alte. Par cet ordre l'on forme facilement le bataillon.

Il faut remarquer que tous les Regiments marchant en corps d'armée doiuent marcher tous en cet ordre, et si vn Regiment marche seul, il doit estre disposé en mesme ordre; Excepté qu'il faut destacher tant de l'auant garde que de l'arriere garde vn corps de mousquetaires en teste et en queue commandé par vn Lieutenant et deux Sergents. Les officiers commandant le corps de Mousquetaires destacheront en teste et en queue quatre

Soldats qu'ils esloigneront de soixante pas de leur corps ; Les Soldats destachez descouurans les ennemis en donneront aduis a celuy qui commande le Regiment, afin de luy donner temps pour determiner de ses ordres de combattre. Le corps de mousquetaires destachez estans attaquez rendront le combat autant qu'il leur sera possible et jusques a ce que l'officier qui commande le regiment leur enuoye nouuel ordre

Un Regiment marchant en cet ordre ne sera jamais surpris, et ne donnera jamais dans les embuscades. La figure suiuante fait voir l'ordre de sa marche.



Pour des manches d'vn Bataillon border le Bataillon par son front de deux rangs de mousquet[res]

Il faut destacher deux files de chaque manche et de celles qui sont les plus proches des piques, et les faire marcher par quarts de conuersion a droit et a gauche le long du front de piques, et repeter cet ordre iusques a ce que le Bataillon soit couuert ; Et po[r] destacher les deux rangs qui sont en teste du Bataillon, il faut commander alte a deux files de chaque aisle pour faire marcher le reste des files aux Angles de celles qui ont fait Alte, et repeter l'ordre iusques a ce que le tout soit destaché, comme la figure le monstre.

.f.

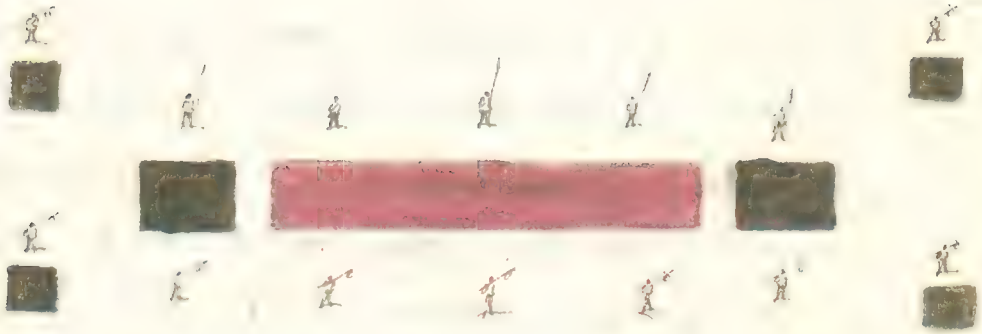
Pour des manches d'vn Bataillon donner deux pelotons au bataillon.

Il faut tirer vn nombre de files de chaque manche a discretion et de celle des aisles, et les faire marcher dix pas aux dessus des manches et aux angles comme la figure le monstre.

.X.

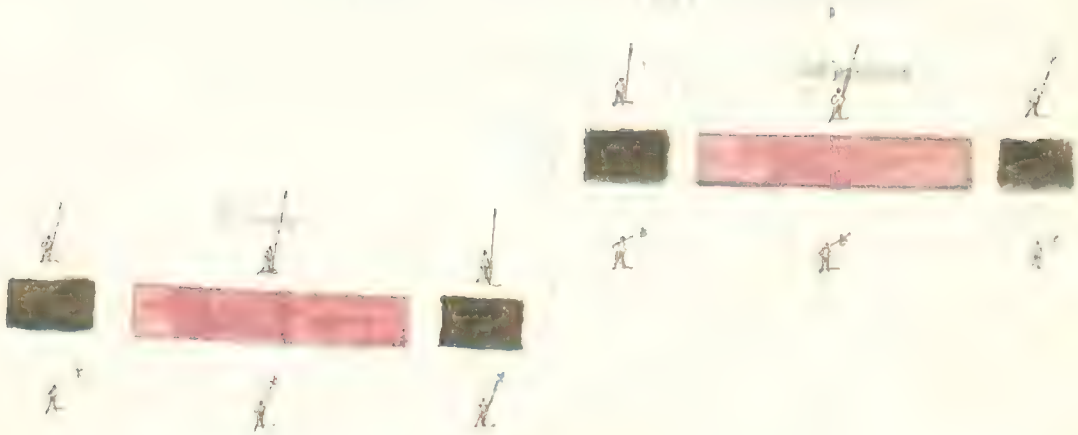
Pour donner quatre Pelotons au bataillon

Il faut tirer vn nombre de files de chaque aisle, puis les diuiser par leurs demy files et faire auancer les premieres demy files en auant, et a l'angle des manches, et leurs dernieres demy files feront demy tour a droit pour marcher en arriere aussi a l'angle desdites manches, comme le monstre la figure.



Pour former dun Bataillon de Grand front deux Bataillons.

Il faut faire auancer les demy rangs de piques de main droite, ensemble la manche a vingt pas au dessus du demy rang de main gauche, puis diuiser chaque manche en deux coupures esgales et faire ouurir les coupures des aistes a telle distance que lon jugera a propos puis commander aux trois premiers Rangs des coupures les plus proches des piques de marcher, en suitte aux trois derniers rangs demy tour a droit pour les faire marcher en arriere pour auoir vne distance capable d'y faire passer les piques, En suitte il faut faire marcher les demy rangs des piques l'un a droit et l'autre a gauche pour estre placez dans les intervalles des demy rangs de chaque manche, puis faire fermer les demy files des demy rangs qui se sont ouuerts pour auoir le bataillon en dessous.



Pour d'vn Bataillon en faire trois.

Soit diuisé les piques en trois coupures egales, et chaque manche aussi en trois coupures, puis faire marcher la coupure du milieu en teste des deux autres coupures de mousquetaires des plus proche des piques, pour donner deux manches au corps de piques qui s'est auancé. En suite il faut ouurir de chaque aiste vne coupure de mousquetaires les plus proche des piques par leurs demy files pour faire passer le corps de piques dans les interualles desdites coupures, puis faire former les demy files des demy files qui se sont ouuertes pour auoir les trois bataillons.

Pour d'un Bataillon de grand front former quatre bataillons, que lon peut disposer comme les deux figures le font voir.

Il faut diuiser les piques en quatre coupures esgales et chaque manche aussi en quatre coupures. Cela estant fait il faut faire marcher les deux coupures du milieu des piques l'vne en teste et l'autre en queue, ensemble deux coupures de mousquetaires de chaque manche les plus proche des piques marcheront en auant pour donner deux manches au corps de piques qui s'est auancé, les deux autres demy tour à droit et marcheront en arriere pour donner aussi deux manches au corps de piques qui a marché en arriere. En suite il faut faire passer vne coupure de mousquetaires de chaque aisle par les interuales des rangs des corps de piques qui n'ont bougé pour auoir quatre bataillons, et si lon veut qu'ils facent front par tout il faut faire faire quarts de conuersion aux deux bataillons des aisles; et si lon les veut destacher en

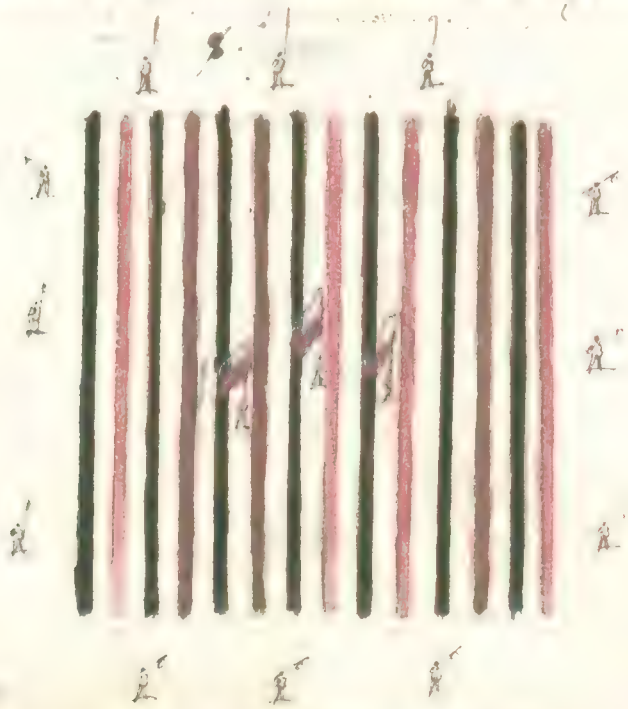
auant garde et arriere garde il faut former les quatre bataillons sur une mesme ligne pour faire auancer le bataillon de l'aisle droite et le second de l'aisle gauche pour l'auantgarde, les deux autres demeureront pour l'arriere garde.

Pour d'vn Bataillon de grand front former vn bataillon quarré sans sçauoir le nombre des Soldats.

Il faut conter le front et la hauteur, puis prendre la difference du front a la hauteur. Cela estant fait il faut prendre la moitié de ladite difference. a qui il faut commander demy tour a droit puis vn quart de conuersion a gauche marchant pour estre placez a l'aisle droite et au dessous des serre-files, et s'il se rencontre vne file qui ne se puisse pas diuiser, il s'en faut seruir pour remplir l'angle qui se trouue vuide, et si elle ne suffist lon tirera rangs et files pour remplir lesd. angle, et si dans le front il se trouue quatre fois la hauteur ou plus, il faut faire doubler l'un des demy Rangs les files par teste ou par queue, et si cela

Pour d'vn bataillon quarré auec ses manches former vn bataillon qui aura vn rang de mousquets et vn rang de Piques.

Il faut commander aux manches d'armer le bataillon en dedans, faisant marcher les manches a droit et a gauche, ou bien commander de doubler les files a droit et a gauche, en dedans le corps de piques, et si chaque corps a plus de front que le demy rang du corps de piques, le surplus seruira a border le bataillon comme la figure le monstre, et pour changer le bataillon qui aura vne file de mousquetaires et vne file de piques, il faut commander mousquetaires a droit doublez vos Rangs.



Et pour destacher la bordure tout autour du bataillon, comme la seconde figure le fait voir il faut diuiser la bordure par coupures qui auront autant de front comme la bordure a de hauteur, puis faire auancer lesdites coupures aux angles les vnes des autres obseruant de commander Alte aux coupures des aisles.

.8.

Pour changer le Bataillon quarre au Bataillon suiuant.

Il faut faire auancer les demy rangs de main gauche jusques a ce que les serre files soyent en mesme rang des serre de demy files des demy rangs de main droite, puis commander a droit aux demy files de chaque demy Rang, et les faire marcher aux angles les vnes des autres comme la figure le faict voir. Il se faut seruir de la mousqueterie pour border le bataillon, et pour en faire pelotons.

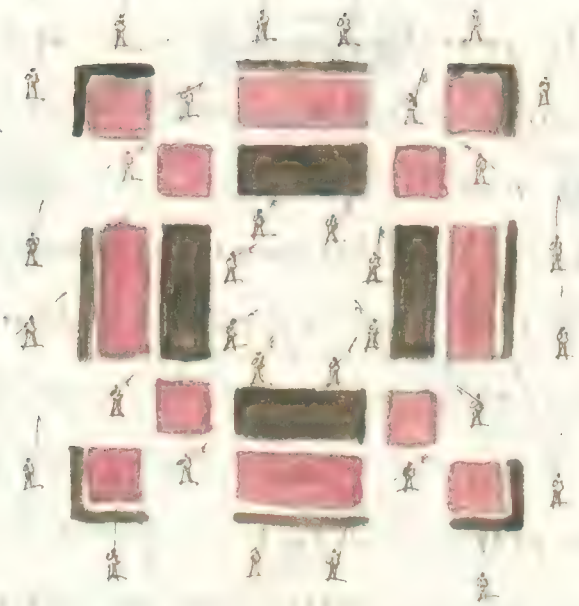
Pour changer le Bataillon quarré a la figure cy dessous

Il faut que le Bataillon se puisse diuiser par le front et par la hauteur en trois coupures puis faire auancer la coupure du milieu tant de la teste de la queue que des aistes aux angles des coupures qui n'ont bougé pour auoir vn bataillon en croix composé de neuf corps de piques, et quatre corps de mousquetaires, et du reste de la mousqueterie en border le bataillon sur toutes ses faces.

Pour d'vn bataillon quarré former le bataillon du Roy

Soit diuisé le front et la hauteur en quatre coupures esgales, puis faire auancer les deux coupures du milieu de la teste et de la queue et des aisles aux angles des coupures des aisles pour auoir le bataillon, Il faut placer quatre corps de mousquetaires dans le bataillon et du reste de la mousquetaire en border le bataillon par toutes les faces. Lon peut changer le bataillon a la figure suiuante.

.8.



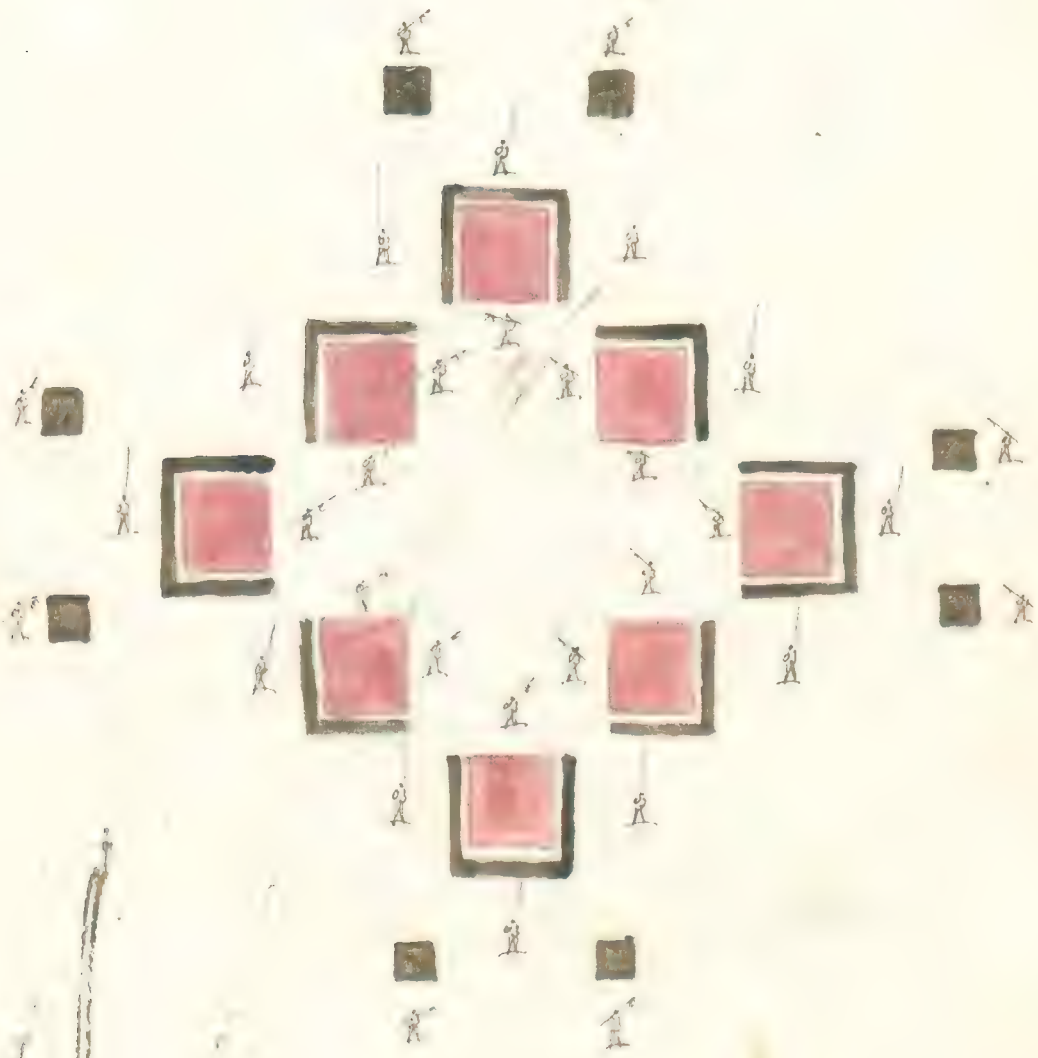
Pour d'vn bataillon de grand front former le Bataillon suedois.

Il faut couper les piques par le front en quatre coupures esgales ou pour mieux dire par quarts de Rangs faire auancer les deux quarts de rang du milieu a vingt pas au dessus des quarts de rang des aisles aux angles puis diuiser les manches par leurs demy rangs et faire marcher les demy rangs des aisles par les interualles des rangs, pour estre placez entre les trois corps de piques. L'on peut destacher de chaque aisle vn peloton qu'il faut placer a dix pas des manches et aux angles. L'on peut placer vn Escadron en queue du corps de piques placé en teste sans qu'il soit veu, et quand l'on juge a propos de s'en seruir l'Escadron se diuise par demy rangs et par Caracols a droit et a gauche proes des aisles de l'Infanterie, comme la figure le fait voir.

Pour d'un Bataillon de grand front former huict corps de piques, comme le monstre la figure.

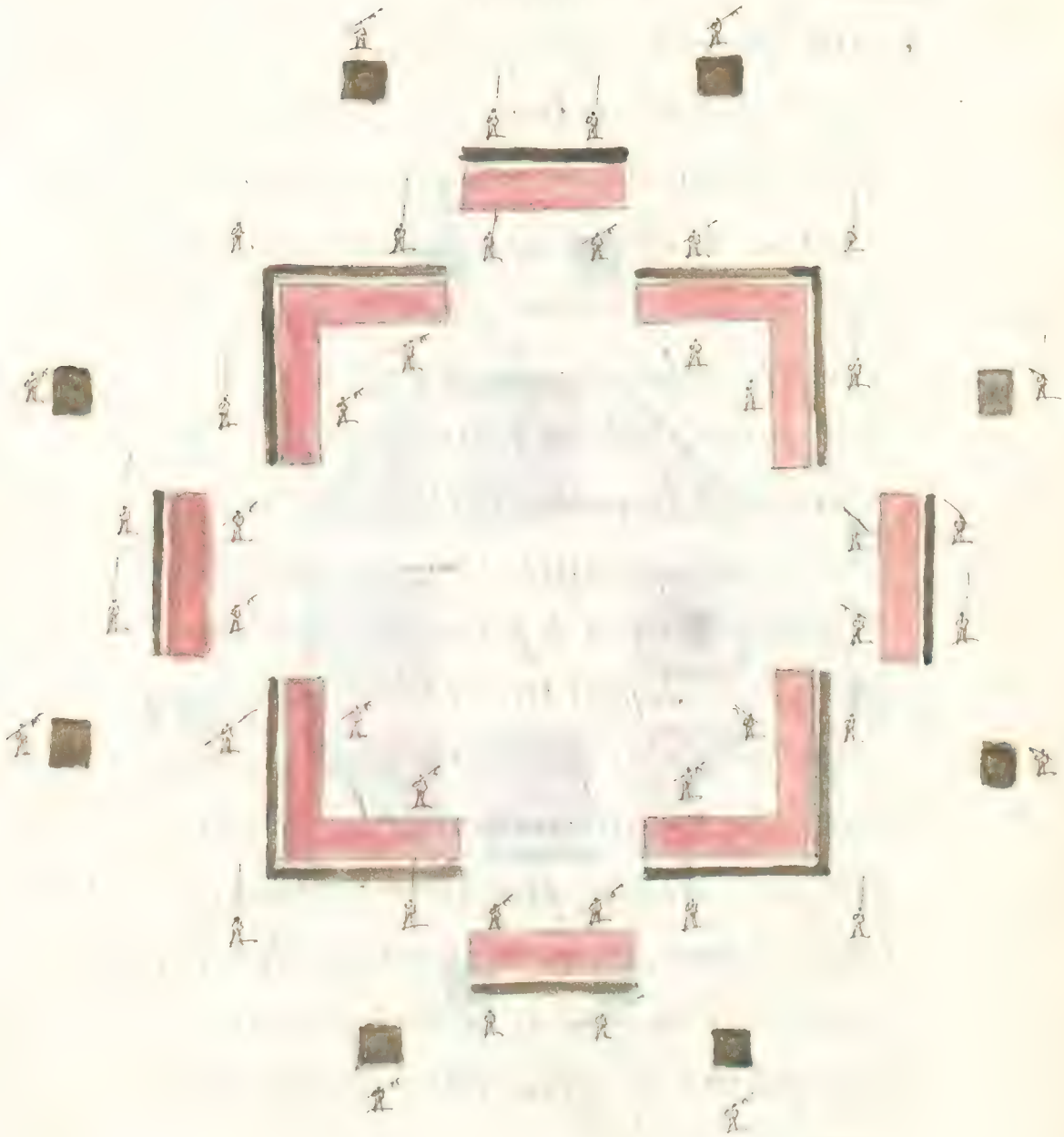
Il faut reduire le front en deux fois la hauteur, puis diuiser le front des piques en quatre coupures esgales, En suitte il faut faire auancer les trois premieres demy files de la coupure de l'aisle gauche, puis faire marcher la premiere demye file de la coupure de l'aisle droite par les Intervalles des demy files pour estre placez sur l'aisle gauche et aux angles des serre de demy file, et chefs de demye file de la coupure de l'aisle gauche, et sa derniere demye file marchera en auant pour se placer en mesme ligne de la premiere demye file, La suite il faut faire marcher les demy files du milieu l'vne en teste et l'autre en queue pour auoir le bataillon qu'il faut fraiser sur toutes les faces de deux rangs de mousquetaires, et du reste de la mousqueterie en faire pelotons qu'il faut placer en teste des corps de piques les plus auancez aux deux angles, S'il on reduit le

front a trois la hauteur, il faudra couper le front en six, puis se seruir des mesmes ordres comme il est dit cy dessus. Par ces ordres lon fait le bataillon tant grand que lon veut.



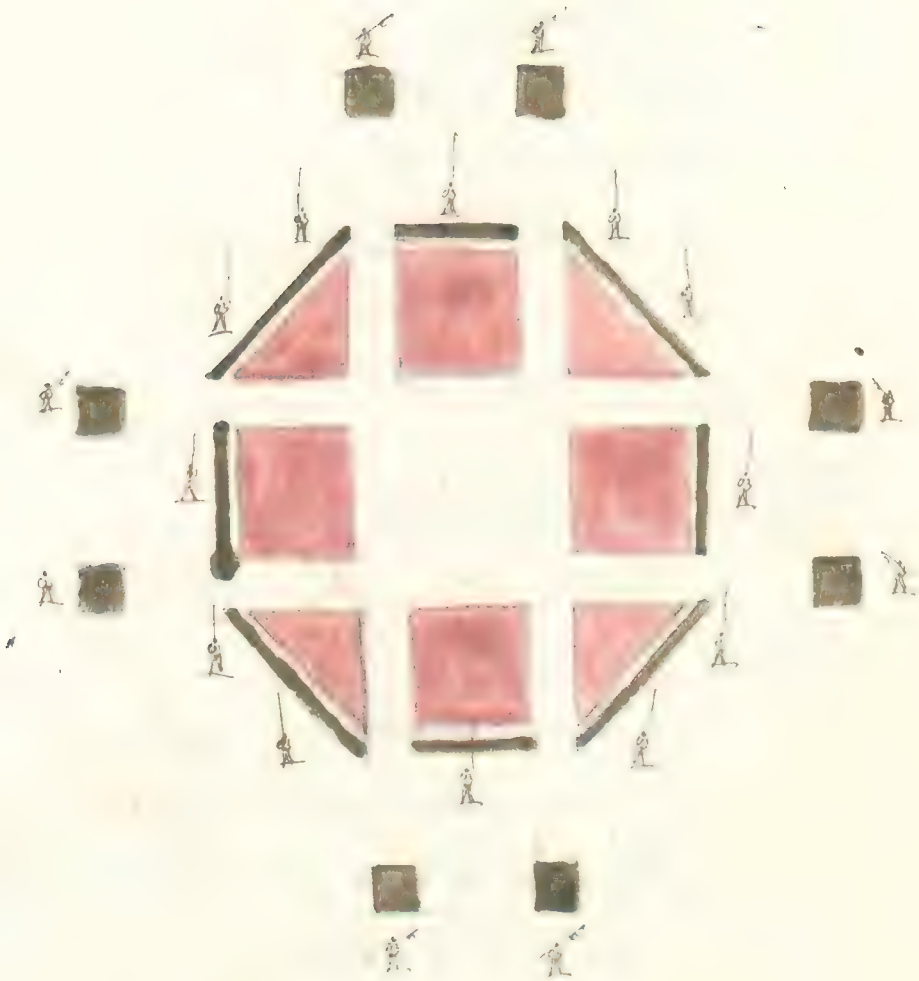
Pour d'vn Bataillon de grand front former vn bataillon quarré a centre vuide.

Il faut diuiser les piques en quatre coupures esgales, puis commander a la coupure de l'aisle droite demy tour a droit. En suite vn quart de conuersion a droit marchant pour estre placez au dessous des serre files de la seconde coupure de l'aisle gauche fera demy tour a droit pour se placer a mesme rang des serre files de la coupure qui a fait quart de conuersion marchant, et la coupure de l'aisle gauche fera aussi demy tour a droit puis a gauche vn quart de conuersion marchant pour former ledit bataillon qu'il faut border tout autour de trois rangs de mousquetaires.



Pour d'vn Bataillon a six ou de huict de hauteur former l'Octogone

Faut diuiser le corps de piques en six coupures Egales, puis reduire les coupures en telle sorte qu'elles ayent vn rang plus que de files obseruant que le nombre des files soit pair, et les rangs impairs, En suitte placer les quatre coupures du milieu en croix, puis diuiser les deux autres par leurs demys rangs pour les placer dans les quatre angles de la Croix, puis de ces demy rangs il en faut oster tout le premier rang et le placer en mesme rang des serre files, puis tirer tout le second rang excepté vn soldat qu'il faut placer au dessous de l'autre, et continuer l'ordre tant qu'il en sera besoin pour auoir l'Octogone, lequel il faut, traiser de deux rangs de mousquetaires, et du reste de la mousqueterie en faire pelotons qu'il faut placer en teste des Intervalles.



L'Exercice de la Cavallerie

Les mots propres pour la Commander.

Il faut avoir formé l'Escadron a quatre rangs puis donner six pas de distance d'un rang a vn autre, et quatre d'vne file a l'autre, puis Commander.

Dressez vos rangs et vos files
A droit marché
Ce commandement se fait - - - - 4. fois
A gauche
aussi - - - - - - - 4. fois
Que la file de main droite ne bouge
A droit serrez vos files.
Que la file de main gauche ne bouge
A gauche serrez vos files.
Que la file de main droite et de main gauche ne bouge.
Par demy rangs a droit et a gauche serrez

vos files

Demy rangs remettez vos files.

Pour faire serrer et ouurir les Rangs.

En auant ouurez vos Rangs a double distance.

Que les Chefs de file ne bougent

En auant remettez vos rangs a vos premieres distances.

Que les chefs de file ne bougent

En auant serrez vos Rangs a simple distance

En auant remettez vos Rangs a vos premieres distances.

Pour faire doubler les Rangs par demy files.

Que la premiere demye file ne bouge.

Chefs de demy file a droit doublez vos Rangs en auant.

Chefs de file auancez vos Rangs et prenez vos files

Chefs de demye file a gauche doublez vos rangs.

Chefs de file auancez vos Rangs et prenez vos files

Demy file sur l'aisle droite doublez vos Rangs.

Demye file par caracol a droit remettez vos Rangs

Demye file sur l'aisle gauche doublez vos rangs.

Demye file par caracol a gauche reformez l'escadron.

Demye file a droit et a gauche sur les aisles doublez vos Rangs.

Demye file par Caracol a droit et a gauche remettez vos Rangs.

Premiere demy file a droit et a gauche ouurez le demy rang.

Derniere demye file en dedans doublez vos Rangs

Derniere demye file par demy Rangs et par Caracol a droit et a gauche reformez l'Escadron.

Premiere demy file formez le demy rang

La demye file qui a doublé ne bouge

Premiere demye file par Caracol a droit doublez vos Rangs sur l'aisle droite en arriere.

Demy file remettez vos Rangs

Demye file sur l'aisle gauche doublez vos Rangs en arriere

Demye file remettez vos rangs

Demy file sur l'aisle gauche doublez vos rangs en arriere

Demy file remettez vos Rangs.

Demye file par demy rangs par Caracols a droit et a gauche doublez vos Rangs sur les aisles en arriere

Demy file remettez vos Rangs.

Demye file par Caracol a droit et a gauche doublez vos Rangs en dedans et en arriere.

Demye file en auant remettez vos Rangs.

Derniere demye file a droit et a gauche fermez le demy rang.

L'on peut faire doubler les files a la Cauallerie par teste ou par queue, et pour faire remettre ceux qui doublent en teste font vn tour de Caracol pour reprendre leur place.

Et quand lon veut faire doubler en queue il les faut faire marcher par Caracol.

Les ordres de deffiler tout demesme comme al'Infanterie

Les bordements de Haye se commandent cõme al'Infanterie excepté que lon fait remettre par deffilé quand lon a fait border la haye en teste, il faut commander, par chefs de file ou

par deffile remettez vos rangs, et si l'on fait bor-
der en queue, il faut le faire par Caracols, et
pour faire remettre ceux qui ont bordé les pre-
miers, doüent deffiler les premiers, reformant
leurs rangs, et s'en retournant a leurs places,
et en suitte les autres rangs par le mesme ordre,
et si l'on fait border sur les aisles il les faut
faire remettre par Caracols a droit ou a gauche,
c'est selon le costé où ils auront doublé, et si
on les a fait mettre en haye sur les deux aistes
il faut qu'ils se remettent par Caracols a droit
et a gauche.

Les Caracols.

A droit par Caracol faut faire tourner l'Esca-
dron tant que l'on commande Alte.

A gauche par Caracol, c'est le mesme

A droit un quart de Caracol.

C'est pour opposer le front de l'Escadron
sur la droite.

A gauche un quart de Caracol
C'est le mesme.

Pour former l'Escadron

Il faut commander Alte aux trois premiers rangs, et faire doubler le reste de trois en trois Rangs sur l'aisle gauche des trois premiers Rangs, et pour les faire marcher comme ils estoyent il faut faire defiler deux files de l'aisle droite en suite toutes les autres par le mesme ordre en queue des 2 premieres qui est l'ordre de la marche de la Cavallerie.

Pour diuiser l'Escadron en deux troupes.

Par demy rang, et par caracol a droit et a gauche diuisez l'escadron en deux troupes et reformez l'Escadron sinqauure par un teste.

Par demy rangs et par Caracols a droit et a gauche reformez l'Escadron faisant front en queue.

Pour faire tirer la Cauallerie.

Il faut faire tirer par rangs d'autant que la retraite en est plus facile.

Les rangs qui se destachent doiuent Caracoler a gauche puis a droit pour tirer dans la hauteur de l'Escadron que lon veut attaquer, puis par Caracol a droit et a gauche feront leur retraite en queue de leurs serre-files. Lon peut faire tirer par rangs par conuersion, et faire replacer au dessous des serre files. f.

Pour Combattre en Retraitte.

Il faut faire de petites troupes soustenues de quelque gros, s'il est a propos de faire quelque descharge

Les petites troupes se seruiront des ordres de border la haye, tirans tous en mesme temps faisant leur retraitte a la faueur des autres troupes qui les doiuent soustenir ils reprendront leurs ordres pour soustenir ceux qui ont esté soustenus.

Autre Ordre de combattre Cauallerie contre Cauallerie

Demeurez ferme a la teste de vostre Escadron, et incontinent que les ennemis sont a portée faut par Caracol faire ouurir les demy rangs de l'Escadron a droit et a gauche, pour

obliger les ennemis de passer entre deux, et en continuant le Caracol rendre vostre Escadron en gaignant les ennemis en queue, et par cet ordre vous rompprez l'Escadron des ennemis.

Autre Ordre.

Soit fait un Escadron double puis estant proche de l'Escadron que lon veut attaquer, il faut diuiser la premiere demye file par son demy Rang, et par Caracols a droit et a gauche gaigner les aistes de l'Escadron que lon attaque pour y faire leur descharge, et par Caracol gaigner la queue de la derniere demye file, en mesme temps doit donner dans le front faisant leur descharge. Par cet ordre lon rompra un autre Escadron pour fort qu'il puisse estre

Ordre de faire combattre un Regiment de Cauallerie contre Cauallerie. §.

Il faut que celuy qui commande le regiment ou Escadron soit bien instruit qui sont ceux contre qui lon doit combattre, sçauoir s'ils sont Gendarmes Cheuaux legers Carabins ou Dragons, d'autant que les deux premiers se doiuent attaquer par l'aisle gauche; et les autres par l'aisle droite. Cela estant obserué ayant a combattre Escadron contre Escadron, il faut comme les ennemis s'auancent prendre l'aisle gauche de l'Escadron que lon commande pour caracoler a droit sur la gauche des ennemis, En ce faisant vous leur osterez la main en vous la donnant, d'autant que les Gendarmes et cheuaux legers ne peuuent pas facilement tirer sur leur gauche, Encore moins les Carrabins Dragons ou fuzeliers, les attaquant sur leur droite. Cela se peut prenant l'aisle droite de l'Escadron que lon commande et caracoler a gauche finissant vn peu a droit. Par cet ordre

veus leur ostez la liberté de leurs armes, par ce que les Carrabins Chevaux legers et Fuzeliers ne peuvent estans a cheval tirer sur leur droite.

Autre Ordre pour combattre Cavallerie contre Infanterie

Il faut de l'escadron destacher deux troupes pour chasser la mousqueterie qui est hors du bataillon, et la contraindre de rentrer dans le bataillon, puis par Caracols tournant autour du Bataillon prendre les piques par le costé pour les renuerser. L'Escadron qui doit suiure poussera et choquera le bataillon au lieu ou les piques seront renuersées, ou ils rompront facilement. Ce sont les ordres dequoy il se faut seruir contre l'Infanterie. &

&

Les Ordres dun Rengement de Bataille.

Les Batailles sont composées de trois corps qui sont Cauallerie, Infanterie et Artillerie. Les Batailles en corps qui sont l'auantgarde et arriere-garde, Quelquesfois on les destache en deux corps qui sont auantgarde et arrieregarde, et quelques Escadrons pour corps de reserue. La Cauallerie doit estre placée sur les aistes de l'Infanterie, et aussi entre les Cinquains ou par l'ordre general, Les Batailles se rangent en croix ouuerte ou en croix fermée, Les Sixains rangent les batailles fermées, et les Cinquains en croix ouuerte, L'auantgarde doit estre esloignée de quatre cens pas de la Bataille, et l'arriere-garde de la bataille deux fois autant, Faut obseruer que les corps de la Bataille ne doiuent estre placez en mesme ligne de ceux de l'auant-garde, mais les corps de l'auantgarde peuuent bien estre placez en mesme ligne de ceux de l'arriere garde, La Cauallerie doit estre destachée

plus ordinairement en croix ouverte, et l'Infanterie en croix fermée. L'artillerie doit estre placée en teste de l'Auantgarde, la bataille commencée par l'Artillerie, puis se destachent les fourreurs et enfants perdus, et en suite l'auantgarde, et selon ce qui arriue a l'Auantgarde donne la bataille soustenue de l'arriere garde. Il faut remarquer que quand l'on veut ranger la bataille en croix ouverte il faut placer toute l'armée sur vne mesme ligne, et si l'on veut ranger la bataille en croix fermée, il faut placer sur deux lignes, sur la premiere on placera les Escadrons et bataillons qui sont pour l'auantgarde et pour la bataille, et sur l'autre ligne on placera les bataillons et Escadrons qui sont pour l'arriere-garde, obseruant de les placer en queue des Escadrons et bataillons qui sont pour l'Auantgarde

Ordre pour destacher trois bataillons en Auantgarde et arrieregarde.

Soit placé les trois bataillons sur une mesme ligne, Et pour destacher l'ordre de combattre il faut faire auancer le bataillon du milieu pour l'Auantgarde, les deux qui restent pour l'arrieregarde comme la figure le fait voir.

Ordre pour destacher quatre Bataillons en croix fermee.

Il faut placer trois bataillons sur vne mesme ligne, et vne autre sur vne autre ligne au dessous et en queue du bataillon du milieu, et pour destacher l'ordre il faut faire auancer le bataillon du milieu pour l'auantgarde, les deux aisles pour la bataille, et le bataillon placé en queue pour corps de reserue comme la figure le faict voir.

Ordre pour destacher Cinq Bataillons en auantgarde Bataille et arrieregarde

On les destache aussi en auantgarde et arrieregarde comme les deux figures cy dessous le font voir.

Il faut placer les Cinq bataillons sur mesme ligne et pour destacher l'ordre de combattre il faut faire auancer les seconds bataillons des aisles pour l'auantgarde, les deux aisles pour la bataille et celuy du milieu pour l'arrieregarde

Et pour les destacher en auantgarde et arriere-garde il faut destacher les seconds des aisles pour l'auantgarde et les trois qui restent pour l'arriere garde

Ordre pour destacher six Bataillons en Croix fermée et en ordre ouuert.

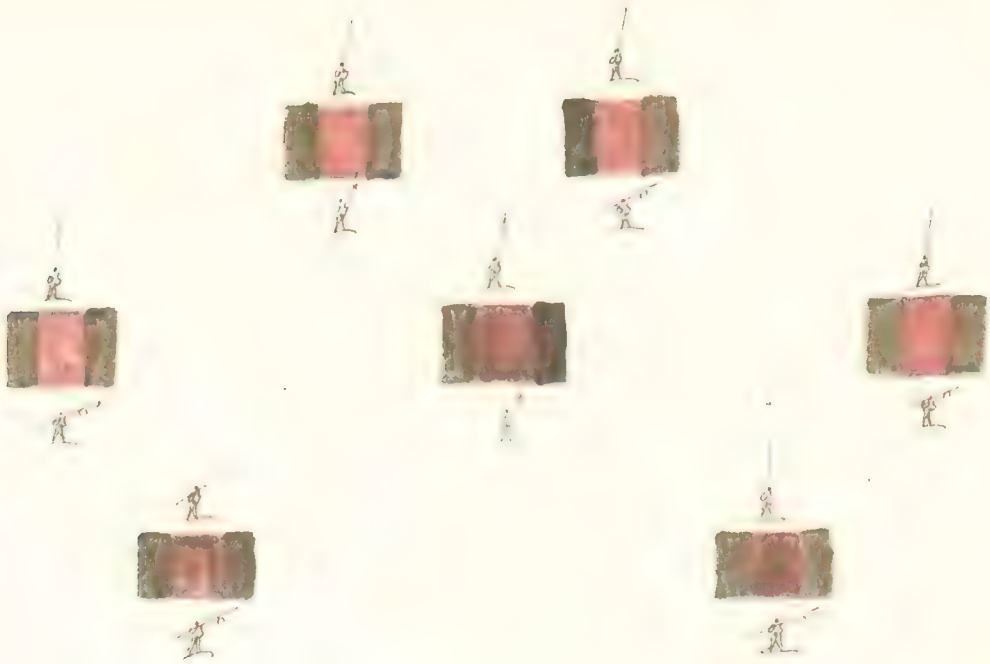
Premier ordre. Soit placé les six bataillons sur deux lignes, sçauoir quatre bataillons sur la premiere ligne, et les deux autres sur vne autre ligne et au dessous des bataillons du milieu et pour les destacher en ordre de bataille il faut faire auancer les deux bataillons du milieu pour l'auantgarde, les deux des aisles pour la bataille et les deux placez en queue pour l'arrieregarde

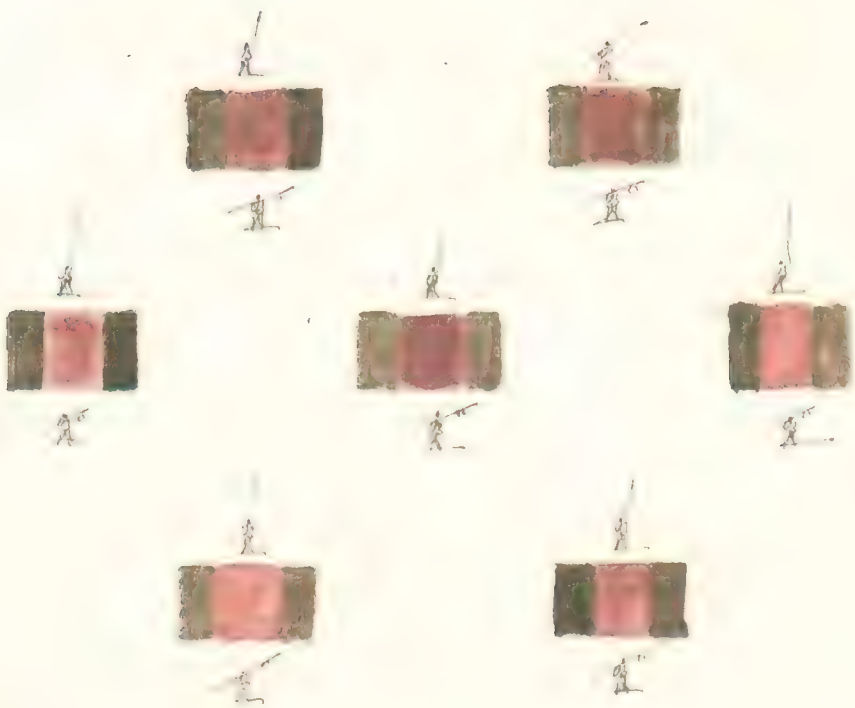
Et pour les destacher en Croix ouuerte il faut que tous les bataillons soyent placez sur vne mesme ligne, et pour les destacher en ordre de bataille il faut faire auancer les seconds bataillons des aisles pour l'auantgarde, les deux du milieu pour la bataille, et les deux des aisles pour l'arriegarde comme les figures le font voir.

Ordre pour destacher sept bataillons en croix ouverte et en croix fermée comme les figures le font voir.

Soit placé les sept bataillons sur mesme ligne et pour destacher l'ordre de bataille il faut faire auancer les troisiesme bataillon de chaque aisle pour l'auantgarde, les deux bataillons des aisles et celuy du milieu pour la bataille, et les deux bataillons qui restent pour l'arrieregarde.

Et pour les destacher en croix fermée il faut placer les bataillons sur deux lignes, sçauoir cinq bataillons sur la premiere ligne, et les deux autres bataillons sur une autre ligne et au dessous des seconds bataillons de chaque aisle, et pour les destacher en auantgarde Bataille et arrieregarde il faut fe auancer les seconds bataillons de chaque aisle qui sont placez sur la premiere ligne pour l'auantgarde les trois qui restent pour la bataille, et les deux autres placez sur la derniere ligne pour l'arrieregarde.





Ordre pour destacher huict Bataillons en Croix ouuerte.

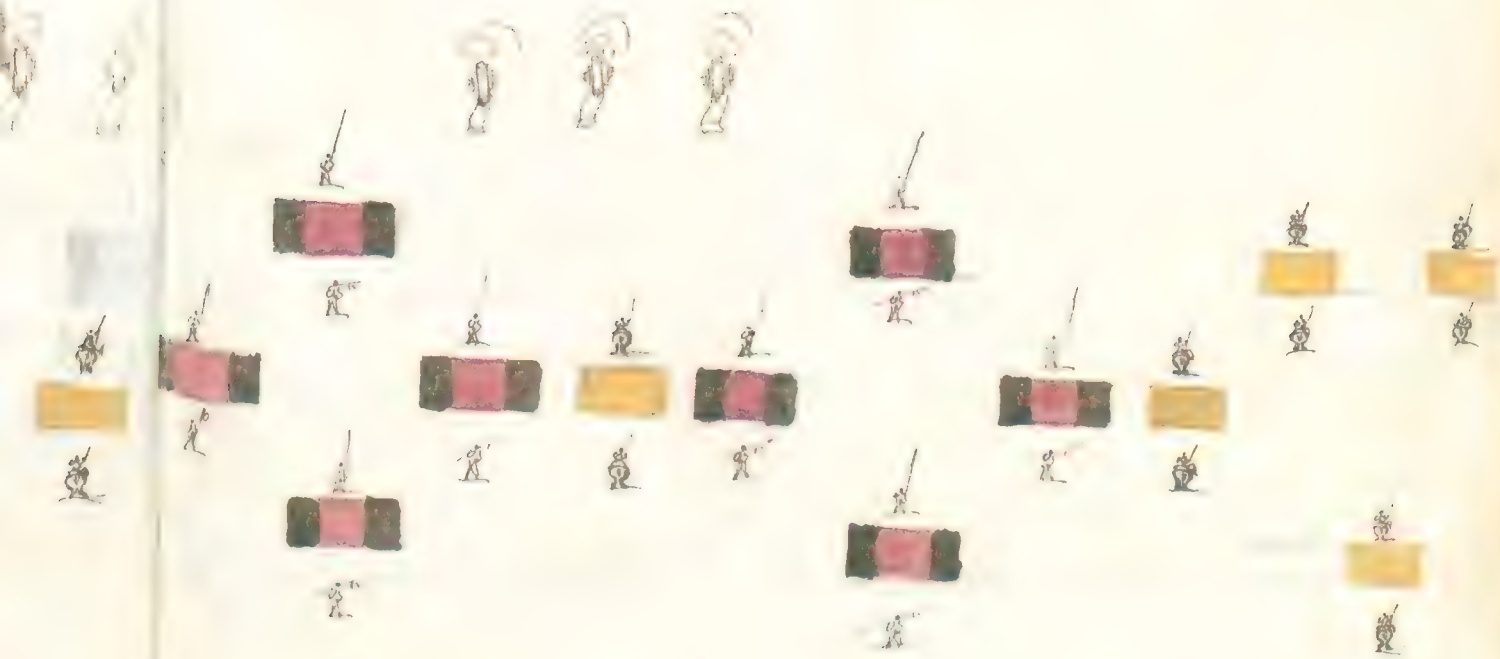
Soient placez les huict bataillons sur une mesme ligne, et pour destacher l'ordre il faut faire auancer les seconds de chaque aisle pour l'Auantgarde, les deux aisles et les deux du milieu pour la bataille, et les deux qui restent pour l'Arriere garde, comme la figure cy dessous le fait voir. La seconde figure fait voir comme il les faut destacher.

Ordre pour detacher neuf Bataillons en Croix ouuerte.

Il faut placer les neuf bataillons sur une mesme ligne, et pour destacher l'ordre faut faire auancer le troisiesme bataillon de chaque aisle et le bataillon du milieu pour l'Auantgarde les deux aisles et les quatriesme pour la bataille, les deux qui restent pour l'arrieregarde. Ils se peuuent destacher en croix formée comme la seconde figure le fait voir.

Ordre de Bataille de douze Escadrons et de 12 Bataillons.

La Cauallerie est destachée par Cinquains, et l'Infanterie en croix fermée comme le faict voir la figure.



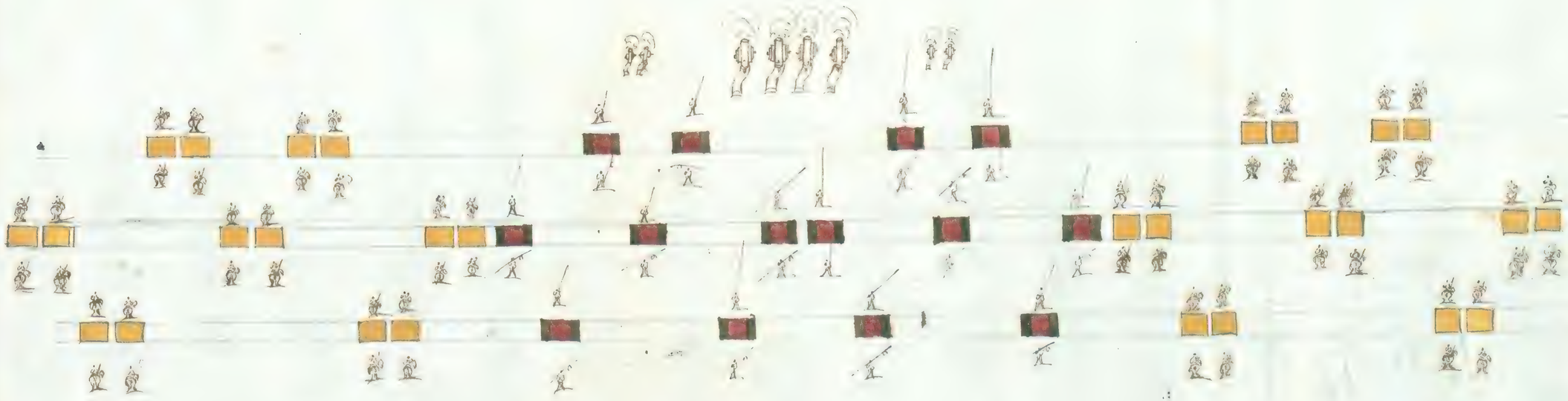
Autre Ordre de Bataille.

Qu'il faut destacher par vn double ordre qui est de destacher dix Escadrons pour vn cinquain, ~~et sur et bataillons~~ sur chaque aisle 1. et 30. bataillons qu'il faut destacher dans le mesme ordre comme la Cauallerie.

Autre Ordre de Bataille de ~~dix~~ 14 Bataillons et de ~~huict~~ 14 Escadrons, sur chaque aisle

La Cauallerie est destachée en croix fermée et l'Infanterie en croix ouuerte.

.9.



Du marcher de l'Armée.

L'Armée prendra sa marche selon le païs, ou selon le lieu ou sont les ennemis, sçauoir s'ils sont en teste ou en queue ou sur l'vne des aisles, c'est ce qui fait que l'armée marche en differents ordres comme les figures suiuantes le feront voir.

Si elle marche sur vne colonne, c'est à dire que lon ne se peut estendre et que lon est contraint de faire defiler toute l'armée en 4. 6. ou 8. files, ou par Escadrons et bataillons le tout en queue l'vn de l'autre selon l'ordre qui suit.

Faut auoir determiné de l'Ordre dans lequel on veut auoir l'armée en bataille pour combattre; ce qui se fait selon que le pays le permet. L'ordre resolu faut faire marcher l'Escadron de l'aisle droite de l'auantgarde

Du marcher de l'Armée.

L'Armée prendra sa marche selon le païs, ou selon le lieu où sont les ennemis, sçauoir s'ils sont en teste ou en queue ou sur l'vne des aisles, c'est ce qui fait que l'armée marche en differents ordres comme les figures suiuantes le feront voir.

Si elle marche sur vne Colonne, c'est à dire que lon ne se peut estendre et que lon est contraint de faire defiler toute l'armée en 4. 6. ou 8. files, ou par Escadrons et Bataillons le tout en queue l'vn de l'autre selon l'ordre qui suit.

Faut auoir determiné de l'Ordre dans lequel on veut auoir l'armée en bataille pour combattre; Ce qui se fait selon que le pays le permet. L'ordre resolu faut faire marcher l'Escadron de l'aisle droite de l'auantgarde

puis les Bataillons, et en suite l'Escadron de l'aisle gauche le tout sur une ligne, C'est pour l'auantgarde.

A quatre cens pas doit suiure la bataille la faisant deffiler par le mesme ordre.

Et a six cens pas en queue de la bataille doit suiure l'Arriereguarde.

Pour les bagages c'est selon ou sont tes ennemis. Cet ordre est de marcher sur une Colonne qui se pratique dans les pays couuerts ou dans les pays couuerts montagneux, et pour le bagage il marche quelques fois en teste, quelques fois en queue, et quelques fois au milieu de la bataille. C'est selon ou sont les ennemis.

La Marche de l'Armée sur deux Colonnes.

Il faut faire marcher les Escadrons de l'aisle droite de l'Auantgarde, en suite ceux de l'aisle gauche, puis faire suiure les Escadrons de l'aisle droite de la bataille puis l'aisle gauche, en apres les Escadrons de l'aisle droite de l'arriere garde, puis son aisle gauche, le tout par Escadrons en queue l'un de l'autre. C'est faire marcher la Cauallerie sur une Colonne, et l'infanterie doit marcher sur une Colonne a costé de la Cauallerie comme il est dit cy dessous.

Il faut faire defiler toute l'Auantgarde par bataillons en queue l'vn de l'autre commencant l'ordre a defiler par l'aisle droite, en suitte doiuent suiure les bataillons de la bataille par le mesme ordre de defiler; de mesme doiuent suiure les bataillons de l'

arriere-

carroccio

arriere garde ; C'est ce que lon appelle la marche de l'armée sur deux Colonnes : L'artillerie doit marcher sur vne autre ligne a costé de l'Infanterie, et a costé de l'Artillerie faire marcher les bagages. Cet ordre de marcher se fait lors que lon a vn païs a soy sur l'vne des aisles, de sorte que du costé du païs ennemy marche la Cauallerie, et le reste selon l'ordre cy dessus.

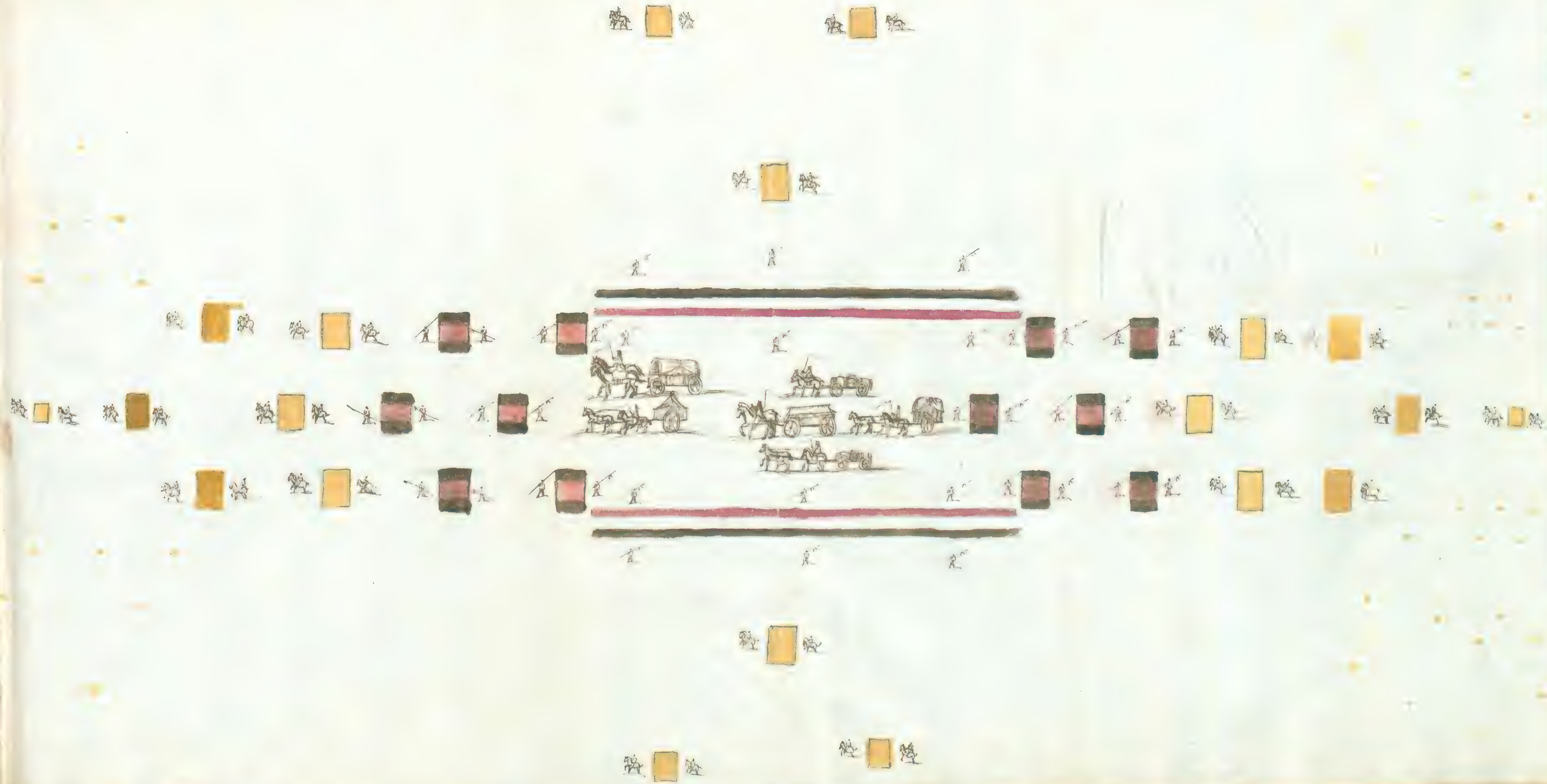
Comme l'Armée marche en Bataille.

Apres auoir resolu l'ordre de destacher l'armée par cinquains il faut faire marcher l'armée de front sur vne mesme ligne et le signal donné pour combattre l'Auant-garde se destache suiuie de la bataille et la bataille de l'arriere garde a leur distance ordinaire qui est de 200. pas de l'auant-garde a la bataille et de la bataille a l'arriere garde 400. pas comme la figure le fait voir

Ordre des Conuois.

Puis que lon tire les Conuois de l'ordre du marcher de l'armée il sera bien a propos d'en mettre icy quelques vns auec la figure.

De maniere que les gens de guerre peuuent marcher par Cinquains ou sixains ou par croix fermée de quatre bataillons, obseruant de faire marcher les munitions au milieu. L'auantgarde est tousiours composée de Cauallerie et d'Infanterie, et en queue des munitions suit le mesme ordre qu'en teste. Sur les aisles des munitions doiuent suiure quelques hayes de piquiers et de mousquetaires, lesquels doiuent estre plus auancez que les piquiers, et sur les aisles des mousquetaires quelques Escadrons comme la figure le fait voir.



Ordre de loger et camper la Cauallerie.

Lors qu'vn Regiment de Cauallerie arriue proche d'vn quartier dans lequel il a dessein de loger, outre les Coureurs faut destacher quelque autre troupe pour auec icelle inuestir le quartier, les Coureurs passent en teste du quartier quelques deux cents pas, ou estans feront alte, et poseront sur les lieux eminents des enuirons des vedetes, et mesme sur les grands chemins et auenues. Les troupes qui inuestissent le quartier doiuent faire demesme, puis les logis estans faits soit que le logement se fasse par Cantons ou autrement, En suite le regiment arriuant proche du quartier se doit mettre en bataille comme s'il vouloit combattre, puis le Mar.al des logis et le Major doiuent aller reconnoistre les quartiers dedans et de hors pour connoistre les postes des gardes et vedetes, tant pour le jour que pour la nuict, et aussi y establir vne place d'armes, pour en cas d'allarme y mettre le regiment en bataille pour combattre, laquelle place d'armes

doit estre gardée d'un corps de garde et vedetes, lesquelles doiuent estre posées auparauant que le Regiment entre dans le quartier pour y loger.

Il faut estre aduerty aussi que si l'on fait sejour dans un quartier qu'il ne faut jamais placer de jour les corps de garde ny vedetes sur les grands chemins et aduenues, mais bien sur les lieux eminents et les plus couuerts qu'il se pourra afin que l'ennemy ne puisse descouurir les postes gardes et vedetes, mais lors que la nuict est close les corps de garde et vedetes se doiuent poser sur les auenues et grands chemins, le tout en l'ordre suiuant.

Les charriots et charrettes seront placées dans les aduenues pour faire embaras et pour empescher les ennemis d'entrer dans le quartier, obseruant de laisser libre les rues qui vont en la place d'armes.

Ordre de Camper la Cauallerie

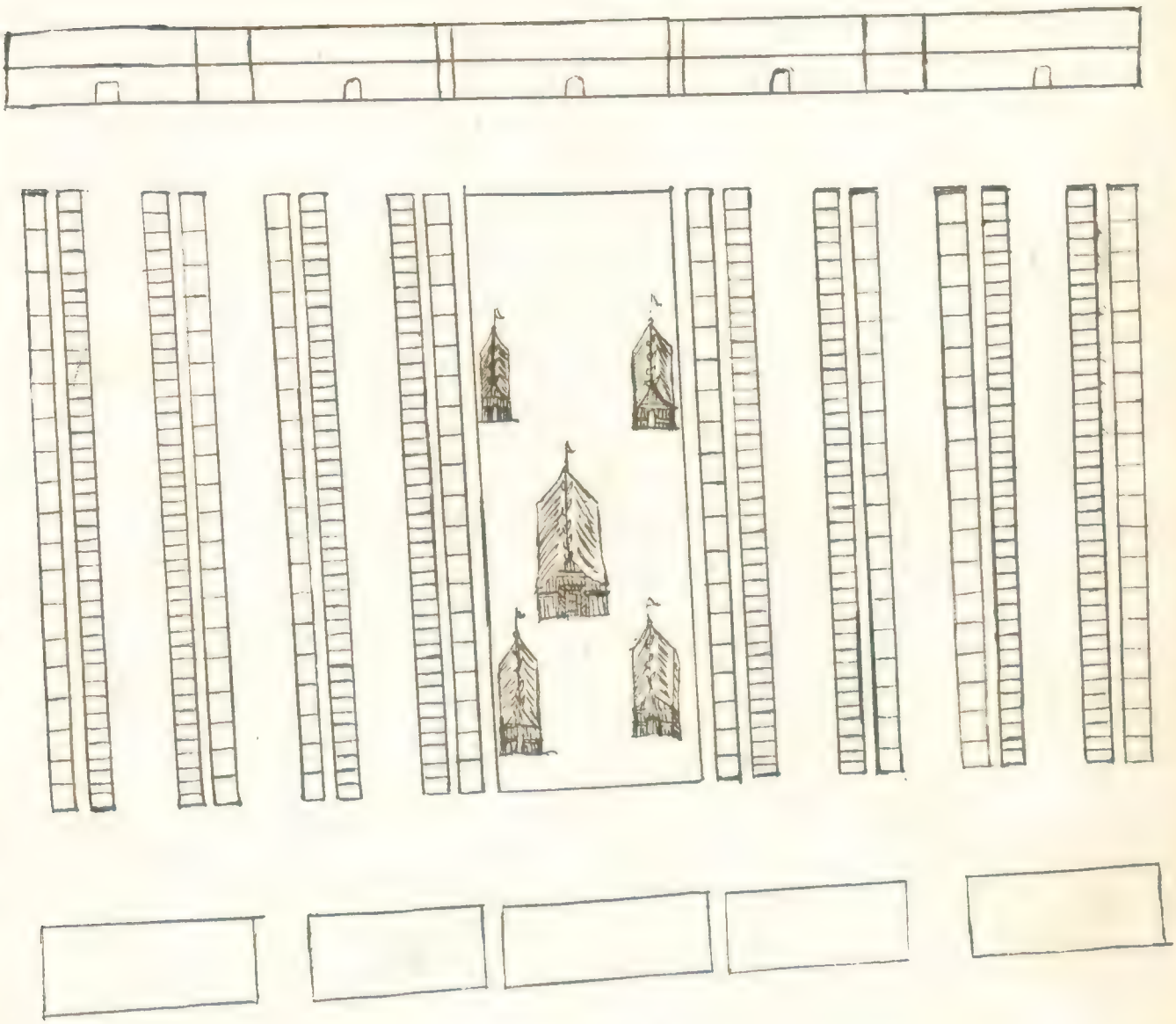
Chaque Regiment campe par Compagnie sur mesme ligne faisant mesme front. Le nombre des Compagnies est separé en deux par vne rue capitale qui a de large vingt cinq ou 30. pas au moins. Les Compagnies doiuent estre separées l'une de l'autre par vne rue large de six pieds au moins. Chaque Compagnie a trois rues, sçauoir vne au milieu des Escuries qui doit estre large de 18. ou 20. pieds et non moins. Chaque Compagnie a deux rues entre l'escurie et les hutes des Caualiers, lesquelles doiuent auoir douze ou quinze pieds

— L'Escurie de chaque Cauallier doit auoir douze pieds en quarré

— Les hutes des Caualiers de mesme

— La teste des cheuaux est tournée du costé des hutes des Caualiers

— Les officiers doiuent estre logez en teste de leurs Compagnies ou en queue, ainsi que la figure le fait voir.



Ordre de camper vn Regiment de Six Compagnies d'Infanterie

Son ordre est de camper par Compagnies, chaque compagnie a deux files de hutes, chacune a huict pieds de l'arge separée par vne rue large de Six ou huict pieds.

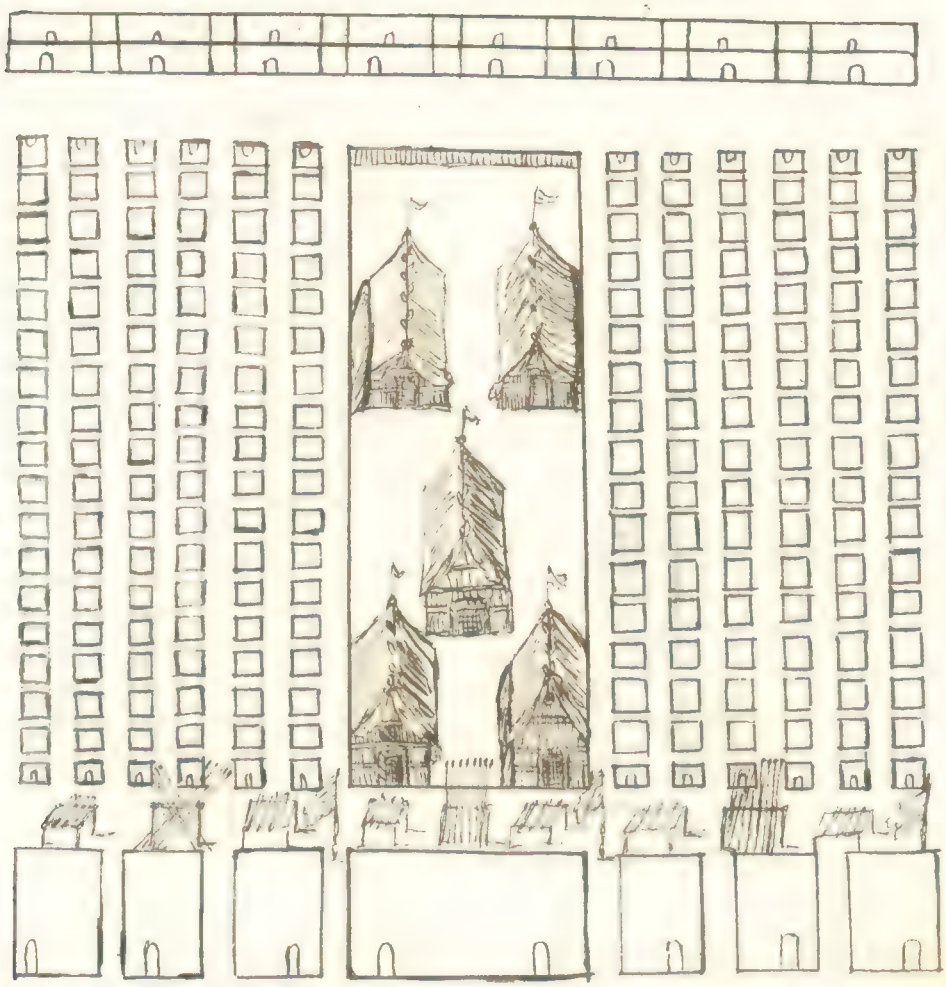
Les Compagnies doiuent estre separées les vnes des autres d'vne rue de mesme largeur. La moitié des Compagnies se met a droit, et l'autre à gauche separées d'vne place de 70. ou 80. pas.

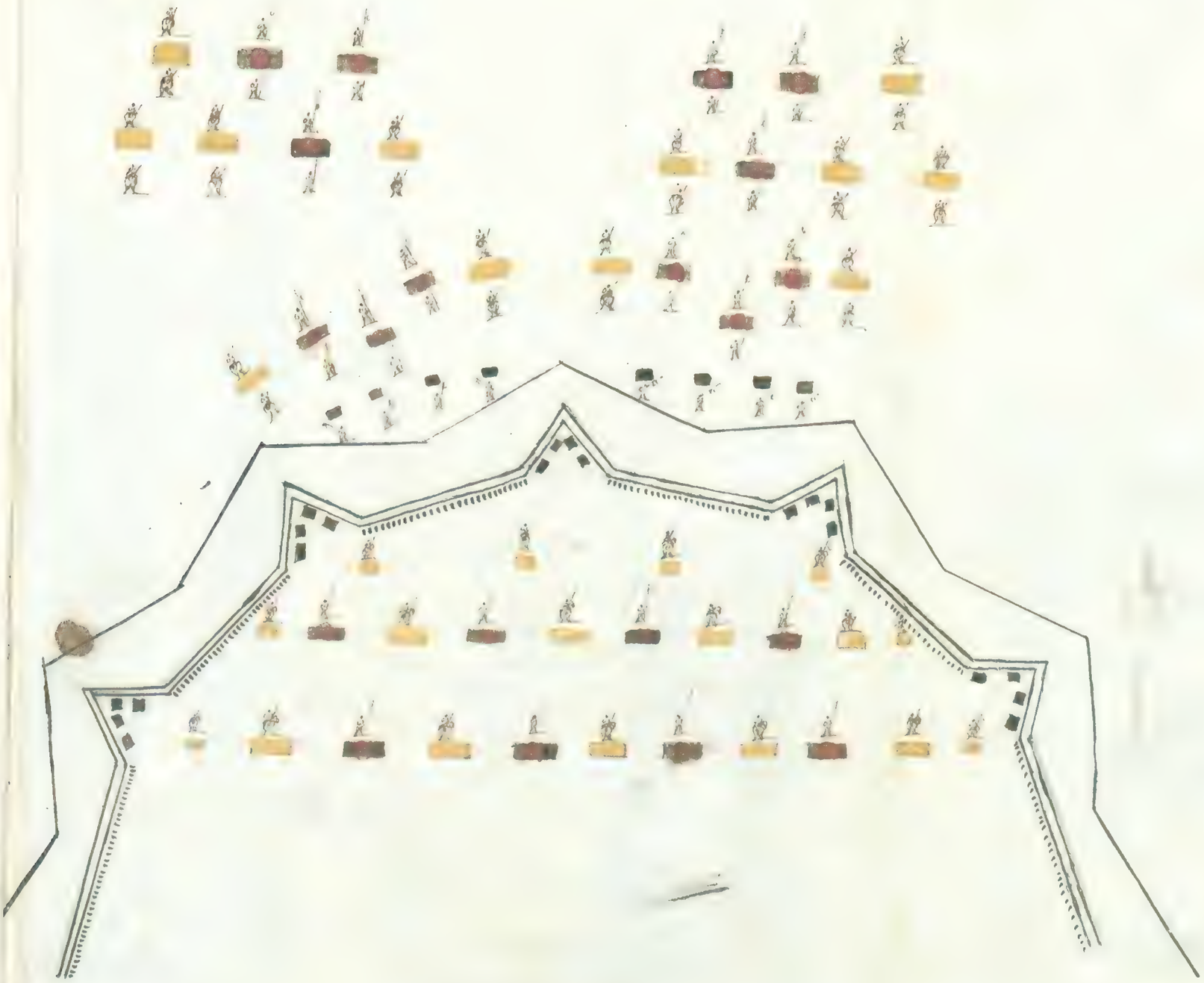
A la teste de laquelle et en mesme ligne que les Capitaines doit estre le Mestre de Camp. Cette place sert pour loger l'Estat major et pour empescher le feu en cas qu'il prit en aucune partie

Les deux ou trois premieres hutes de chaque

file vers le Capitaine doivent estre pour le Lieutenant et l'Enseigne, que l'on separe quelquesfois par vne petite rue large de cinq ou six pieds, et a l'autre bout des hutes sont les Sergents

A la droite du Regiment, est le premier Capitaine, a la gauche le Second, et ainsi des autres, de sorte que les derniers sont les plus proches du Mestre de Camp. La hauteur ordinaire est de 800. pieds. Chaque Compagnie occupe vingt quatre pieds en front.





Ordre que doit tenir l'Armee pour son Logement.

L'Armee doit tousiours marcher sans se separer. Le Mareschal de Camp qui est en jour estant en veue des quartiers ou l'Armée doit faire alte, il prend auec luy la brigade qui est a l'auant-garde et celle qui est a la main droite.

Il faut aduertir le Mareschal des logis de l'armée, les Majors de brigade tant de Cauallerie que d'Infanterie, lesquels majors prennent auec eux les Mareschaux des logis des regiments et des Compagnies particulieres, Ceux de l'Infanterie les Majors des regiments et leurs aydes, lesquels majors menent auec eux trois ou quatre Sergents afin de les ayder a faire le Camp de leurs regiments

Le Mareschal de Camp deuant que d'entrer

dans les quartiers doit faire le tour, visiter les auenues, voir les lieux où l'on doit poser les gardes tant de Cauallerie que d'Infanterie, et apres les auoir posées il regardera où il faut prendre la place d'armes en cas que l'ennemy puisse venir laquelle il montrera a tous les majors de brigade afin d'y conduire leurs troupes, lesquelles prennent leur rang pour combattre, comme il leur sera monstré par le Mareschal de Camp, lequel prend ses mesures pour donner lesdits ordres selon que la situation du lieu le pourra permettre. Apres il visitera le lieu ou le logis le plus propre pour le general, ceux des Lieutenants generaux, le sien, et ceux des autres Mareschaux de Camp; Celuy de l'Intendant des Tresoriers pres de luy, le Canton des viures et celuy de l'artillerie. Il laissera aux Mareschaux des logis le soin d'acheuer le reste des logements, lequel logera le Sergent de bataille, le preuost

de l'armée, les Aumosniers medecins et Chirurgiens.

Cependant le Marechal de Camp choisit vn lieu pour le parc de l'Artillerie qui doit estre esloigné des maisons et feux du Camp, puis il choisit vn lieu pour le parc des viures, et fait camper les cheuaux de l'Artillerie et des viures le plus pres qu'il peut des parcs tant de l'artillerie que des viures.

Il faut que le logement de la Cauallerie soit pres des eaux et a couuert de l'Infanterie, il prendra le soin de faire loger les troupes qui doiuent marcher a l'auantgarde sur le chemin de leur marche. Il donnera a chaque major de brigade le lieu de leur Camp afin de camper leurs brigades, Il dira a ceux de l'Infanterie quelle garde il faut qu'ils facent pour ceux de la Cauallerie il a deja monstré qui doit estre

tousiours la brigade qui a marché a l'auant-
garde quand il est besoin qu'elle y soit toute
il faut qu'elle y demeure, et s'il n'y en
falloit que la moitié ou le tiers son tour
doit estre passé, et ce doit estre a l'autre qui
vient d'estre a l'auantgarde. Il est tres
neussaire de faire faire la garde par bri-
gade, et en rendre les brigades responsables
autrement il s'y commettroit des abus, car
il n'y en eut jamais les deux tiers de ceux
que lon a commandez. Quand lon sejourne
lon suit le tour des brigades.

Aussi tost qu'il a donné le logement et fait
le campement il en va donner aduis au Ge-
neral lequel commande que l'armée seloge
durant quelque temps, Le general fait le
tour des quartiers, void tout ce qu'a fait
le Mareschal de Camp, et s'il fait quelque
changement le Mareschal de Camp en aduer
tist celuy qui a posé la garde ou celuy
qui la doit poser. 1

Cela faict le general entre dans son quar-
tier donne le mot et commande a quelle heure
il veut partir le lendemain. Les majors des
brigades reçoivent l'ordre des Mareschaux de
Camp, et les donnent a leurs Collonels et a tous
les majors des regiments particuliers, et font
sonner la boutte selle, et battre aux champs
a l'heure qui leur a esté ordonnée, pour faire
marcher les troupes a la place d'armes ou
se trouvent les Mareschaux de Camp et
Sergent de bataille pour recevoir les troupes
si elles prennent bien le rang de la marche
qui leur a esté donnée, s'il faut marcher
en pays couvert il faut envoyer des mousque-
taires avec ceux qui vont faire accomo-
der les chemins jusques au nombre que lon
jugera estre necessaire, puis il fera marcher
les dragons et Carrabins, apres vn regiment
ou deux puis vne partie de la Cavallerie,
puis le reste de l'Infanterie de l'Avantgarde,
et faire suivre le reste selon l'ordre de mar-
cher. Les premiers mousquetaires estants

hors du païs comme se jettent sur la droite hors du chemin, et sont place aux troupes qui suivent, et en mesme temps se mettent en bataille en arriuant selon la situation du lieu.

La principale chose qui est dans le mestier est de faire combattre vne armée en tous lieux, et en quelque situation que ce soit, et y prendre les aduantages, et pour cela il faut auoir des Mareschaux de Camp bien entendus et experimentez et vn Sergent de Bataille, dont l'experience et vigilance doit estre grande, et qu'il ait la croyance parmy les gens de guerre, et qu'il passe pour homme fort entendu.

§. §. §.

§.

Les Lecons du Drapeau.

Il faut commencer par trois saluade qui se font de pied ferme et en marchant.

Puis suit les baissant

Les montant

Les pointe droite

Les pointe en tournant

Les reuers sur les espaules

Puis les double par deuant

La leçon autour du corps

Le doublement

Les reuers de derriere

Le doublement

La leçon a passer le drapeau d'une main par dessous les deux jambes.

La leçon a jetter le drapeau des deux mains

Puis suit trois leçons entre jambes.

Puis suit la leçon a jetter le drapeau par derriere le dos

La leçon a passer le drapeau par derriere entre les jambes et faire trois mouuements du drapeau puis le repasser pour en faire autant de la main gauche

Les quatre pointes de pied ferme
Les quatre pointes en courant
La Leçon a l'entour du col.

Leçon du Terre a terre.

Il faut commencer par vn demy tour de terre, puis jeter vn demy tour et recevoir pique dardante en suite deux glissades le defy de la pique, jetter vn demy tour en l'air, demy tour a gauche, pique demy trainante le fer deuant, faire tourner la pique par dessus la teste et faire vne demye glissade en se tournant, demy glissade deuant soy, jetter vn demy tour et recevoir la pique de la main gauche par le gros bout et la poser sur le dos de la main droite et la passer par dessus la teste, Jetter avec les deux mains vn demy tour en l'air puis faire demy tour a gauche, vne glissade dans la main droite, vne pointe vne glissade vn demy tour en l'air, puis il faut poser la pique sur le dos de la main droite, et tourner vn tour a droit en passant la pique par dessus la teste, pique demy trainante le fer derriere, jetter

vn demy tour et faire vne glissade et passer la
pique par dessus la teste, demy tour a gauche vne
glissade sur le dos de la main gauche tourner a
gauche et faire vne demie glissade, jetter vn demy
tour en l'air et recevoir la pique par le gros bout
et faire trois glissades, puis tourner a gauche et
faire vne demie glissade et jetter vn demy tour et
recevoir la pique a main tournée et faire deux
glissades et poser la pique sur le dos de la main
gauche et la passer par dessus la teste, puis la poser
sur le dos de la main droite et tourner a droit et
poser la pique en terre. § la saluade espagnole marche
trois ou quatre pas puis poser la pique en terre
faire deux temps de la pique et tourner a droit et
faire pique de plat, il faut jetter la pique de la
main droite et la recevoir de la main gauche
et la passer par derriere le dos pour la reprendre
de la main droite, faire vn tour de poignet et jetter
la pique, puis faire pique demy trainante le fer
derriere, jetter vn demy tour en l'air et faire pique
de plat, et jetter vn demy tour pour recevoir la
pique par le gros bout a main tournée et faire trois

glissades, vne demie glissades, les demy tours de terre,
jetter la pique vn demy tour, et recevoir la pique
de la main droite par le gros bout, faire deux temps
de la pique, battre a terre et tirer vne glissade sur
le dos de la main droite, demy glissade jetter vn
demy tour et recevoir la pique de la main droite
par le gros bout et se tourner a gauche et presenter
la pique vn tour de poignet et passer la pique par
dessus la teste, et la prendre de la main gauche
pour la presenter en auant puis la renuerser en
arriere pour faire pique trainante, le fer derriere
En suite trois diferentes feuces de pique la demy
estrapade demy glissade passer la pique par dessus
la teste en suite demy tour a gauche, et poser le
fer de la pique a terre et sauter par dessus et faire
le defy de la pique battre a terre et jetter vne glissade
dans la main gauche, et passer la pique par dessus
la teste demy glissade en marchant puis jetter vn
demy tour et recevoir a l'auant main, faire vn tour
de poignet en se tournant a droite les demi feuces
la promenade autour du col puis passer deux fois
dessous la pique, et faire pique demy trainante, puis

jetter vn demy tour pour faire vne glissade dans la main gauche et tirer l'espée, puis passer dessous la pique, jetter la pique et la refuser de la main gauche en changeant l'espée de main, et recevoir la pique de la main droite, jetter de dessus l'espaule et recevoir la pique de la main droite par le gros bout a main tournée et faire vne glissade, puis jetter et refuser la pique de l'espée puis faire vne demy glissade et jetter vn demy tour et recevoir la pique dardante.

La Suitte des tours en l'air

Ils se commencent par vn demy tour en l'air et recevoir la pique par le gros bout, puis fait deux demy tours, puis jetter avec les deux mains vn tour et faire demy tour a gauche et presenter le gros bout de la pique, puis jetter vn tour, il faut porter la main gauche au gros bout de la pique et jetter vn tour passer la pique par dessus la teste en tournant a gauche, et porter la main gauche a la pique pour jetter vn tour avec les deux mains. puis tourner la main et se tourner

En suitte jetter vn tour en l'air en suitte presenter la pique en avant

a droit pour faire pique en terre, puis jetter vn
tour de terre en suitte il faut jetter le tour d'entre
les Jambes, puis passer la pique par dessus la teste
et la poser a terre et jetter vn tour de terre a main
tournée, puis suit les tours de l'espaule et le tour
d'amantmain entre les deux tours d'espaules, puis
suit le tour en tournant, puis porter la main gauche
au gros bout de la pique pour jetter vn autre tour
puis jetter vn demy tour et recevoir la pique a
main tournée par le gros bout, et faire vne glissade
pour gaigner le fer de la pique, puis jetter a l'amant
main, en suitte faire pique demy traisnante le fer
derriere, jetter vn demy tour de terre et recevoir la
pique a main tournée pour jetter vn tour en l'air,
puis jetter vn demy tour et recevoir la pique par
le gros bout et presenter la pique en amant pour
jetter vn tour et demy, puis faire pique traisnante
le fer derriere, en suitte faire jetter l'amant main
de terre le tour de la cuisse, le tour de derriere le dos,
puis suit les tours a jetter du pied, puis il faut
jetter vn tour et tirer l'espée, puis jetter quelques
tours en faisant quelques voeux de l'espée, puis
suivent les glissades.

II